LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 1 Nº 4
ARG $12.90



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION | RESISTANCE 3 | EL ROCK DE TU VIDA | CATHERINE | LIMBO
EA SHOWCASE | DEAD ISLAND | GRETEL ZWIENER | TECNÓPOLIS | TT ESPORTS | ¡Y MÁS!


CRIME CC CRAFT™
Powered by
yuisy


INGRESÁ A yuisy
+18
FOR ADULTS ONLY
Y JUGÁ AL JUEGO
MMO DEL MOMENTO
GRATIS Y EN TU IDIOMA

[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!



THE GAME DOCTOR

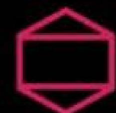
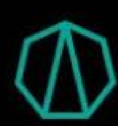
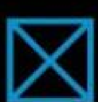
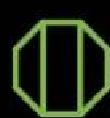
El 4 de septiembre falleció Bill Kunkel a los 61 años de un ataque al corazón, allá en Michigan. Bill, conocido como "The Game Doctor" por legiones de seguidores, fue el tipo que inventó el periodismo de videojuegos a fines de los 70. Fue autor de la primera columna de reviews sobre videojuegos de que se tenga memoria –Arcade Alley, en la revista Video de 1978– y ayudó a fundar Electronic Games Magazine, la primera especializada en fichines. Después de eso, trabajó en diferentes medios, y también escribió guiones para DC y Marvel. En los últimos tiempos andaba generando series y videos a partir de comics, o enredado en el proceso creativo de cosas como Cowboys & Aliens.

El viejo Bill inventó la mayoría de los términos relativos a los juegos que usamos todos los que hacemos game journalism. Como dicen sus colegas directos, "Bill pavimentó el camino".

Terminando este 2011, nos queda la certeza de que la profesión tiene todavía mucho por recorrer. Estamos verdes. Necesitamos pavimentar un largo camino en este suelo argentino. Pero vamos bárbaro, bien encaminados. Grandes cosas están pasando en el país. Acabamos de estar en el Showcase de EA, aquí en Buenos Aires. El 15/9 fue la noche de Konami. El 16/9, la Jornada de música en videojuegos y lanzamiento del COREAR 2011 en Objeto a. El 21, Bunch of Heroes, el arcade de NGD Studios. Luego llegan Tecnofields (01/Oct), la LatinGamers Night (09/Oct), nuestro propio evento –arteGEEK [génesis]– el 29/Oct, la Exposición de Videojuegos Argentina (11 y 12/Nov). Y hay más, mucho más. Incluyendo el número especial de [i] de Navidad. Es un gran tiempo para los videojuegos y para pavimentar el camino.

Eso sí, de nada sirve que pongamos la capa asfáltica si no hay quienes caminen por encima. Por eso los invitamos a ir a todos esos eventos, sin excusas, a acompañar, a estar. Pasen así nos vemos, así charlamos. Lo vamos a pasar bien. Estudien fichines, hagan fichines, compren originales. Hagamos fuerza entre todos para que nuestra industria siga creciendo y Bill descanse en paz.

Dan


Por Irina Sternik | @ladob

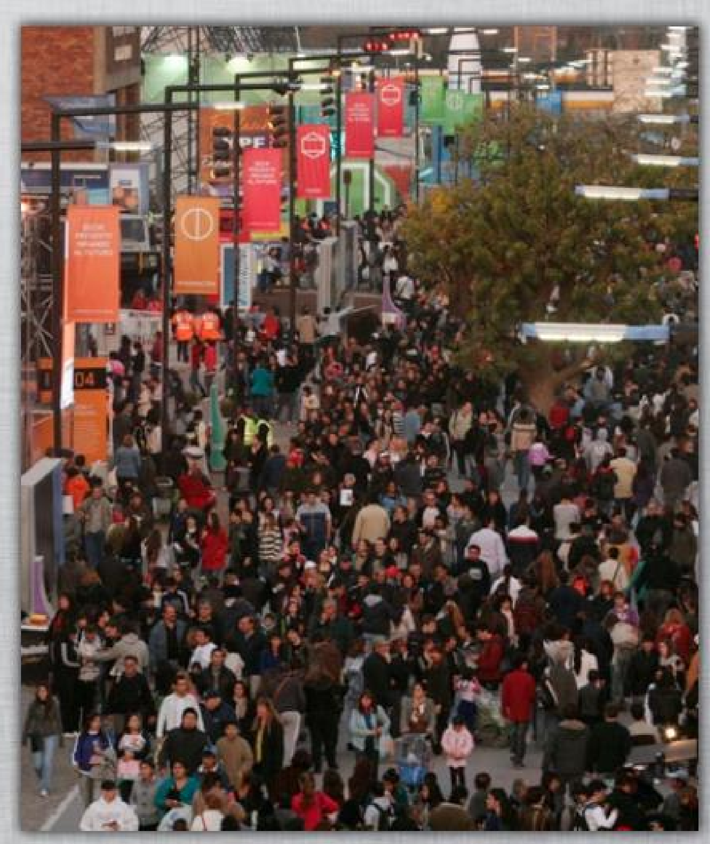


¿Qué onda Tecnópolis?

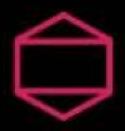
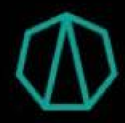
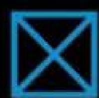
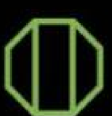
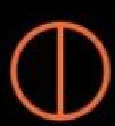
200 años de historia y una puerta al futuro de la Argentina

MÁS DE DOS MILLONES DE VISITANTES de todo el país, cientos de actividades, aire libre, cielo, tierra, aire, fuego, historia, ciencia, arte y tecnología resumen este proyecto que comenzó con el pie izquierdo. Allá por fines del 2010, la megaferia de ciencia y tecnología iba a coronar los festejos del Bicentenario sólo por unos días en el Parque Thays, Recoleta, Ciudad de Buenos Aires. Para eso, se requería el corte de la avenida Figueroa Alcorta y por una cuestión de jurisdicción –argumentando un posible caos en el tránsito–, el Gobierno de la Ciudad impidió su celebración. Su metamorfosis fue como el de una mariposa que sale de una oruga: la propuesta se reinventó en una feria con aires de exposición permanente que sorprendió a todo –a todo– el que cruzó su inmensa puerta allí en Villa Martelli.

¿Qué onda Tecnópolis?" fue la pregunta obligada a quien escribe. Ese aire de desconfianza ante tanto marketing y tinte político se generalizó en un sector de la población. Es cierto que luego del conflicto Tecnópolis dejó de ser noticia y era un secreto a voces. Desapareció de la agenda mediática y nada se sabía sobre los supuestos planes del gobierno nacional. De pronto, en tan sólo 20 días, sorprendió con un armado en tiempo récord. Las malas lenguas criticaban el barro y los panes de pastos aplicados apresuradamente pero lo cierto es que el predio quedó impecable con el pasar de los días. Desmejorado con las lluvias y cerrado también con las malas condiciones climáticas. De hecho, desde su apertura a su primer cierre, la feria estuvo abierta 28 días. En ese pequeño lapso recibió 2.410.000 visitantes y dejó a muchos con las ganas. En especial a estudiantes del interior del país que no pudieron programar su visita pero que, ahora, tendrán una nueva oportunidad.



Entonces, ¿qué onda? ¡Está buenísimo! Pero cuidado: no es un museo, no es Disneylandia, no es una bandera partidaria. Tecnópolis es una fiesta que la argentina se debía.

Una coronación de 200 años de historia. Una gran avenida que acompaña a los transeúntes con gigantografías que rememoran los grandes inventos de esta tierra a lo largo de los años y los continentes. A no perdérselo y a relajarse y dejarse sorprender. Las críticas que ha recibido, las constructivas, son bienvenidas en el sector tecnológico y científico porque ayudan a replantear un modelo de país y la importancia que se le da a la investigación científica. Es sólo una vidriera de una pequeña parte de los científicos nacionales. Pero una parte indispensable para integrar a los ciudadanos con el trabajo, poco difundido y a veces menospreciado, de los profesionales argentinos.

Camino al futuro

Carecería de sentido y sería un tanto aburrido describir una por una las actividades. Hay algunas imperdibles, recomendadas por los grandes medios, que no hacen justicia al todo en sí. Porque no podemos negar que el pabellón de los hielos intercontinentales traídos desde la mismísima Antártida impresionan, con sus 7 grados centígrados y su excelente ambientación. Pero tampoco sería justo realzar actividades por sobre otras. Porque uno de los problemas de Tecnópolis fueron y serán las largas hileras de visitantes queriendo ver esos mismos "imperdibles". Cuando su inmensidad, más de 50 hectáreas, invita a visitar todo. Tecnópolis no es show, es un lugar que seduce a grandes y chicos, sí y sólo sí se dejan llevar por su curiosidad y disfrutan de lo que tienen a su alcance. Desde la cápsula Fénix II que trajo a los mineros desde la profundidad de la tierra chi-

#tecnopolisnoseva

Desde sus comienzos, las redes sociales fueron un componente indispensable para articular la comunicación entre la organización de Tecnópolis y la ciudadanía. Desde Facebook, se difundían constantemente cada una de las actividades, se respondían consultas de los usuarios y se iba armando la historia. Había una comunicación ida y vuelta que permitió que la megaferia se haga carne en la gente. Lo mismo ocurrió con la cuenta de Twitter. Si bien no hay estadísticas sobre la cantidad de interacción de la feria con los usuarios de redes sociales, marcó un antes y un después en la organización de este tipo de eventos.

De hecho, y como bien indican las campañas de Marketing 2.0, los organizadores de Tecnópolis aprovecharon la infraestructura social armada en la red para generar intriga y movilización popular antes de anunciar que Tecnópolis no cerraría.

En Twitter, el tema "#TecnopolisNoSeVa" estuvo entre los más mencionados los días previos al 22 de agosto y fue allí donde comunicaron la buena nueva: su reapertura desde el 2 de septiembre (el Día de la Industria), hasta el 27 de noviembre. En esta nueva etapa, habrá nuevas actividades para que los chicos de todo el país puedan tener la oportunidad de viajar al predio de Villa Martelli y aprovechar la visita.

Luego del 27 de noviembre, habrá una tercera etapa: la de la muestra permanente. Si bien es muy pronto para brindar información sobre lo que sucederá el año que viene, ya hay algunos adelantos. Según Lino Barañao, Ministro de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva, el objetivo es montar una estructura de cemento para instalar en el predio a la Fundación Sadosky y a un complejo de empresas de software, junto con otras actividades.







lena hasta un robot que te responde en inglés moviendo su rostro como nunca antes vimos en vivo.

Plasmados alrededor de una gran avenida, cada uno de los continentes alberga a las diferentes actividades.

En el continente Tierra, se puede ver el cubo de la naturaleza, el arte y la tecnología, un espacio por la identidad familiar y la memoria, una instalación de reciclado de residuos, una muestra sobre el sistema ferroviario argentino, un espacio de paleontología, un sector de vivienda, un paseo de maquinarias agrícolas, una muestra de ornamentación con biotecnología, una muestra de blindados, la cápsula Fénix II.

En el Continente Fuego, se destaca el Colisionador de Hadrones, un centro de simuladores de las tropas argentinas, una torre de alta tensión, el Centro de Entrenamiento Móvil para Incendios y un espacio sobre energía nuclear, entre otros.

En el Continente Aire, la representación que tiene la Argentina en el espacio: allí se montó el proyecto de lanzadera de vehículos espaciales y se puede ver un repaso por la historia de las telecomunicaciones, un simulador de vuelo de última generación, aviones no tripulados, un planetario para personas con capacidades diferentes, un parque astronómico y más espacios.

En el Continente Agua, brilló el pabellón que propone un recorrido por la Antártida y el Campo de Hielo Patagónico, una muestra sobre potabilización del agua, la historia de la represa Yacyretá, la Casa del Agua que maximiza su uso sustentable, y un túnel de la biodiversidad, entre otros sectores.

Tecnópolis ilustrado

Una de las características de la megaferia fue la generosidad. No se escatimó presupuesto (se invirtieron 60 millones de pesos informados por el gobierno, aunque la oposición argumenta que fueron 200 los millones desembolsados), ni cantidad de materiales para lograr un escenario apropiado. En su armado, trabajaron 11.800 personas, quienes removieron 40.000 toneladas de escombro y 450 de tierra. Todo esto, para construir 30.000 metros cuadrados de espacios para visitar. Cada uno de los stands contó con redes de comunicaciones y estuvieron comunicados por 8 kilómetros de fibra óptica.

Para el tren periférico, se instalaron dos kilómetros de vías y construyeron cuatro estaciones.

En cuanto a los espectáculos, Fuerza Bruta realizó un total de 480 funciones, cada 40 minutos y todos los días. Hubo más de 60 recitales, 60 funciones de la obra Avalancha y 30 funciones de Los Cazurros, entre otras actividades.

En materia de servicio, se utilizó el predio para tramitar y entregar DNI en el día, lo cual tuvo un éxito rotundo ya que se efectivizaron 11.000 documentos y pasaportes. Además, se entregaron 1.264 decodificadores como parte del programa Mi TV Digital. Y también se vacunaron 1.150 personas.

Todo esto, tan sólo parte de la primera etapa. Al cierre de esta edición, Tecnópolis ya goza de una segunda y renovada vida, que seguramente será motivo para otra nota cuando el tiempo haya pasado.

Por último, en el Continente Imaginación, encontramos el pabellón de tecnología. Allí, mucha información sobre desarrollo de software y robótica, producción con tecnología de las provincias argentinas, arquitectura, alimentos con calidad, un cine 3D, un museo virtual de arte argentino, salud pública con tecnología de punta, un circuito didáctico de educación vial, la aventura de la nanotecnología, y la carpa de Tecnópolis TV, además de otras atracciones. En este continente se encuentra el espacio CONICET Dialoga.

Recomendable empezar por el Pabellón Tecnología, donde la Robótica está a la orden del día. Se puede jugar al metegol con robots o manejar un simulador de Fórmula Uno.

También, ver el Stand de Hanson Robotics que trajo a Buenos Aires tres de sus prototipos inteligentes: Phillip K. Dick, Zeno y el mismo Einstein. Hablan, bailan y se mueven al ritmo de la música, por orden de aparición.

Y, por supuesto, aprovechar el stand de "El Rock de tu vida", que muy inteligentemente esperó esta ocasión para captar a los millones que pasaron por su espacio y pudieron ver los beneficios del primer juego de rock nacional, con desarrollo de software y hardware (instrumentos), made in argentina.

Esto es sólo una muestra de la vasta cantidad de actividades que hay en el predio. Con un día de visita no alcanza, pero es el puntapié inicial para despertar a ese bichito que todos llevamos dentro: la curiosidad.

Algunos tips para la primera visita

- No ir con la manada: El truco es dirigirse a los sitios que no sufren de tanta demora, porque una característica de esta megaferia es que ninguna actividad sobresale de otra. No hay algo que nos deje con la boca abierta, no hay nada que no sea interesante: todo es digno de curiosear. No es Disneylandia (por suerte), es el cofre de todos nuestros logros.
- Ingresar por la salida: Sí, por la puerta opuesta a la principal, en donde se encuentra la pista de educación vial, los autos inteligentes y el auto popular argentino.
- Ir comidos y bebidos: Si bien hay varios puestos de comidas, como suele suceder en este tipo de exposiciones, las hileras, demoras y precios no son demasiado amigables. De todos modos, hay varias opciones: se puede comer desde un crocante choripán hasta comida naturista. Según el lugar elegido, los precios pueden ser razonables.

Irina Sternik es la creadora y conductora de #Tecno23, el noticiero de tecnología de CN23.



Por Durgan A. Nallar | Dan

EA Showcase 2011

La visita de Electronic Arts a Buenos Aires la rompió

NO SABEN QUÉ LINDO. El 6 de septiembre la prensa se amontonó en el Madero Mystic, un barco gordito y blanco tuneado para conferencias que se encuentra anclado en el Dique 3 del puerto de Buenos Aires. Una cantidad de periodistas –y unos cuantos curiosos, nos pareció– se dieron cita para festejar, junto con EA, del primer Showcase de la compañía en la Argentina.

Toda una novedad por estos pagos, como le dijimos a Martha Luna Tavares, de Clark, Maauad y Asociados, la agencia de prensa de EA en Latinoamérica que organizó el Showcase, porque hasta ahora habíamos sido prácticamente ignorados en razón de las fortísimas cuotas de piratería en la región. Por fortuna, eso parece estar cambiando, más jugadores prefieren comprar juegos originales cada año. EA está dispuesta a colaborar dando los pasos necesarios para ingresar al mercado argentino. "Sabemos que puede llevar tiempo, pero EA tiene la decisión", habían afirmado ya en febrero, cuando la compañía estuvo en el país haciendo su presentación oficial en el Hotel Sheraton.

Para esta oportunidad, EA planificó un viaje relámpago que comenzó por Chile, siguió en Argentina y finalizó en Colombia. Un raid de tres días que el grupo de viajeros parecía tomar con entusiasmo. Acababan de llegar a las 7:00 AM de Chile y ya estaban con todo armado y esperando a los invitados desde las 3:00 PM. A las 7 de la mañana del día siguiente, partirían rumbo a Colombia para repetir la experiencia. Inmunes al cansancio, recibían a la gente a pura sonrisa y entregaban bolsitas con pequeños tesoros: una libreta con lapicera de FIFA, una dogtag plateada de Battlefield 3 y una simpática "llave de auto" metálica de Need For Speed: The Run que es, en realidad, un pendrive donde está el kit de prensa con imágenes, documentos y videos de los tres juegos estrella del Showcase.

En primera persona

Este cronista llegó a pata al Dique 3. Hacía un día primaveral, cosa que odio –me gustan los días fríos y oscuros– pero me sentía optimista. En el muelle me encontré con dos camaradas, como estaba previsto. Los señores Mario "Shadbox" Marincovich y Jorge "XinsaneX" Sánchez. Este último, como es fotógrafo, estaba entretenido tomándole fotos al viejo Madero Mystic. Me sentí muy contento, porque sé que esos dos micos son fanáticos de los juegos que estábamos a punto de ver en vivo y, mejor que eso, ¡a punto de probar en



carne propia! Shadbox se muere por los juegos de fútbol –de ahí que hiciera su primera nota de tapa en i03, FIFA12– y el mico XinsaneX con sólo escuchar "Battlefield" se orina. Desde que supe que venía un productor de Battlefield, me había dicho: esta es una misión para XinsaneX, tiene que hacer la nota de tapa de este número, sólo él puede poner tanto corazón. Jorge no sólo es hiper fana de Battlefield, también se encarga de mantener nuestro server oficial [i] de Battlefield: Bad Company 2 [Ver pág. 16]. ¡Así de quemado!

Entramos, porque yo medio que llegaba tarde. Faltaban minutos para las 4:00 PM, hora de la primera entrevista con Spiro Khouri, de Need For Speed: The Run. La cosa era en el "subsuelo" del barco, donde accedimos a una sala con varias estaciones de juego equipadas con consolas PlayStation 3 y grandes televisores. Mucha cartelería, más HDTVs y una pantalla gigante exhibían arte de varios títulos. Llegamos temprano para entrevistarnos con los tres productores de EA que viajaban con la comitiva.

"Uy, ahora vienen", se disculpó Martha, recibiéndonos con su calidez de siempre. "Se fueron a lavar los dientes". Acababan de llegar del almuerzo. La gran sala estaba casi vacía, con silloncitos y mesas, y mozos invitando copas de Coca-Cola y agua. Las cosas ricas y las promotoras –edecanes, como las llaman en México– llegarían a las 6:00 PM con el resto de los invitados. ¿Y con quién nos encontramos? Con el profesor Lionel Campilongo, de 3DGames, también citado

NFS: THE RUN



Jugamos un nivel en el camino entre San Francisco y New York. En nuestra demo, el circuito atravesaba un paisaje gélido constantemente obstaculizado por avalanchas de hielo, nieve y rocas. El protagonista, Jack, participa de una carrera por un premio y en medio huye de la mafia. Gráficos impresionantes con el Frostbite 2 Engine (el mismo de BF3), la posibilidad de rebobinar la acción luego de un accidente, y la ya cuestionada faceta del juego en la que el héroe cambia de auto por medio de un Quick Time Event. Spiro Khouri nos explicó que los momentos en que Jack corre a pie son apenas el 10% de todo el juego, y se hicieron con el único fin de narrar mejor la historia, que tiene mucha presencia en The Run.



FIFA 12

Cristian Nieva, Community Manager para FIFA 12, nos contó las novedades. Aunque ya sabíamos muchas cosas por la entrevista con Santiago Jaramillo del número pasado, Cristian nos mostró en vivo todo lo que nuestra curiosidad gamer anhelaba. Pudimos ver el nuevo césped mucho más realista. Probamos el motor de impactos y sólo podemos decir que antes los jugadores eran transparentes, ahora hay intercepciones y choques mucho más creíbles. La marcación es de lo más compleja y nos encantó la nueva dificultad de tener que marcar manualmente. La frutilla del postre fue que FIFA 12 va a tener muchas mejores herramientas para editar equipos. Dicho esto, sólo resta esperar a que algún fan prepare un parche con la Liga Argentina.

para las entrevistas. El tipo estaba en posición de acecho, listo para saltar sobre la consola de Battlefield 3. Tenía una mirada ciega.

Minutos más tarde, pudimos entrevistar a Cristian Nieva, Community Manager y productor de FIFA 12. Shad e Insa lo acribillaron a preguntas que el hombre peloteó sin problemas y con muchísima predisposición. Y mientras la sala se llenaba de periodistas, fuimos a charlar con Spiro Khouri de Need For Speed: The Run, y finalmente con Patrick Liu, el productor del juego estrella de EA, Battlefield 3. En todos los casos, pudimos fichinear esas futuras maravillas, que estaban en Beta y en el caso de NFS: The Run, en pre-alfa. Todos se ven tremendos.

Dos horas más tarde, el piso inferior del Madero Mystic estaba lleno de gente. Irina y Moki andaban con su cámara, llegaron más colegas y amigos. Parecían estar todos, incluyendo los retailers y hasta empresarios de Bahía Blanca. Yo merodeaba haciendo preguntas incómodas: ¿Es cierto que en Chile fueron más periodistas? (Sí.) ¿Vamos a tener servidores dedicados para Latinoamérica? (Muy probable.) ¿Por qué Origin nos cobra en euros? (Un error que van a arreglar.) Le pregunté a Patrick cuánto gana, pero sólo obtuve una sonrisa.

El Showcase finalizó con las palabras del manager para América Latina de EA, entrega de premios y varios apretones de manos. Al despedirnos, le agradecí a Martha por sus atenciones, y ella nos entregó muchas bolsitas con presskits para regalar a nuestros lectores que, para cuando lean esto, ya estaremos sorteando en el sitio, en Facebook y en Twitter.

En el muelle, le pregunté a XinsaneX qué le había parecido. "La verdad que estuvo muy bueno. Tiene su onda poder fotear, a mí que me gusta fotear, aunque tengo que pulir banda de cosas. También el charlar con gente tan poronga grossa como los de Electronic Things, EA y demases." Luego le dije –a pesar de la mirada asesina– que su nota de tapa tendría quince mil caracteres y debería entregármela al día siguiente. Nos quedamos un rato largo por ahí cerca, porque el auto de Mario no tenía batería.

FOTOS por Jorge Sánchez | www.flickr.com/xinsanex | Contratataciones: 15-6465-5011

Por Nicolás Chiari | @nchiari

gameTalk 2011

Primera jornada sobre videojuegos en la Universidad de Palermo



Foto: Cortesía Facultad de Diseño y Comunicación (CPDC) - Universidad de Palermo

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS es una de las más importantes del entretenimiento a nivel mundial, y nuestro país ya es consciente de ello. La Argentina cuenta con profesionales de diferentes áreas, que aportan su granito de arena al desarrollo de los fichines a nivel nacional e internacional. Esto es lo que pudimos demostrar en la gameTalk 2011, una jornada dedicada a difundir el desarrollo de videojuegos en la Argentina.

El evento se realizó el 9 de agosto, organizado por Leonardo Falaschini y quien escribe en conjunto con la Universidad de Palermo, que nos cedió su auditorio principal. La jornada unió a distintos expositores que hablaron ante más de 200 participantes que querían saber cómo es trabajar haciendo videojuegos en nuestro país.

[i] fue uno de los invitados. Dan abrió el día relatándonos un panorama general de la industria gamer mundial con datos y estadísticas muy interesantes. Hizo hincapié en las nuevas tecnologías y modelos de negocios, así como también en la importancia de la prensa en difundir el mundo fichinero.

El desarrollo independiente tuvo su espacio con Agustín Pérez Fernández, quien presentó a los mayores exponentes argentinos e internacionales. Mostrándonos ejemplos de diferentes autores y de sus propios proyectos, descubrimos un desarrollo que se rige por experimentación artística y libertad creativa.

Facundo Carril, game designer de Joju Games, con varios títulos para consolas de última generación en su haber, contó la "receta" para llevar a cabo la creación de un juego, remarcando la importancia de los cuatro pilares básicos del desarrollo: mecánica, guión, tecnología y estética.

Los videojuegos son arte. Esto nos demostró María Luján Oulton, quien organizó con Objeto a la reciente muestra de arte en videojuegos Game On! 2011. En su charla (que podremos ver en arteGEEK), mostró los museos de videojuegos del mundo y explicó por qué son considerados arte, y cómo esto ayuda a los desarrolladores a explorar la relación entre el juego y el jugador.

Christian Perucci y Agustina Montero Dip nos enseñaron a escuchar. Ambos son sonidistas profesionales, y con Forging Sounds se dedican a ponerle el espíritu musical a los videojuegos. Haciendo participar al público, nos mostraron cómo los sonidos pueden evocar diversas sensaciones.

Para finalizar, el Arq. Alfredo Cattan, fundador de QB9 y presidente de la ADVA, relató su odisea para tener un estudio propio de desarrollo de videojuegos. Sus comienzos como arquitecto, sus pasos como profesor universitario y diseñador de juegos infantiles, hasta la creación de QB9, con la cual desarrolla videojuegos a nivel nacional e internacional como, por ejemplo, Mundo Gaturro.

La gameTalk 2011 fue un éxito y cumplimos lo que nos habíamos planteado hace tiempo: reunir representantes de la industria de los fichines en Argentina, de diferentes áreas, para que todos nos cuenten cómo es su trabajo y qué se siente dedicarse a hacer lo que les apasiona. Agradecemos a todos: a la Universidad de Palermo por ayudarnos con la organización, a los expositores por la excelente onda y dedicación, a todo el público que asistió y a todos los que no pudieron asistir, y especialmente a [IRROMPIBLES] por cedernos el espacio para contarles de qué se trató este evento que fue el inicio, pero no el final. Les dejamos un mensaje: Si sueñan con formar parte de la industria de los videojuegos, ya pueden dejar de soñar porque el momento es ahora. [i]

Nicolás Chiari es director de GameShock.com.ar

ExtremeBox

Una comunidad sobre tecnología, reviews y noticias



DESDE [IRROMPIBLES] QUEREMOS sumar a todas las comunidades, conocerlas y hacer fuerza juntos para engrandecer la escena argentina. En esta ocasión, nos pusimos en contacto con Jonathan Romero, el representante de Extreme-box.com, una comunidad que muchos de nuestros lectores –sobre todo si aman los fierros– seguramente conocen.

¿Qué tiene de diferente ExtremeBox? "Actualmente –explica Jonathan–, ExtremeBox es la única página que tiene un laboratorio real donde los usuarios tienen acceso a venir y testear diferentes motherboards, procesadores, fuentes, placas de video y demás productos."

ExtremeBox se especializa en hardware y publica asiduamente reviews de piezas que se consiguen en el mercado argentino. Les preguntamos quiénes conforman el team. El equipo de reviewers está a cargo de Ariel Fernández, e Ismael Brinso es quien se ocupa del testeo extremo, trabajando con marcas líderes como, por ejemplo, Thermaltake, ASUS y Western Digital.

No podía faltar un grupo de overclock. El ExtremeBox OC Team cuenta con entusiastas que día a día tratan de romper récords mundiales trabajando con nitrógeno y hielo seco. Entre ellos, Luis Francisco Macías practica lo que denominan "Voltmod", es decir, el agregado manual de voltaje a las placas de video y motherboards. ¡El pibe sabe una bocha! Cursa el quinto año de Ingeniería Electrónica en la Universidad Nacional de San Luis.

Para formar parte de esta comunidad fierrera, pasen por www.extreme-box.com [i]



Bunch of Heroes

Lo nuevo de la desarrolladora argentina NGD Studios

ESTAMOS FICHINEANDO este picor, y no podíamos dejar de mencionarlo. Cuatro grossos armados hasta los dientes se la pegan contra un mega Ejército Zombie. ¡Tiene coop para cuatro, yeah! Disponible en Steam desde el 21/9. Hermoso y argentino. Más data en [i]



Tecnofields 2011

Con la presencia de [IRROMPIBLES] con un stand y todo



EL SÁBADO 1º DE OCTUBRE tendrá lugar en el Auditorio Buenos Aires del barrio de Recoleta un evento tecnológico para jóvenes en el que estarán marcas como AMD, Blizzard, ASUS, Thermaltake, DLink, INTEL, Gigabyte y G.Skill, entre otras, mostrando sus últimos lanzamientos y las novedades para el año que viene. Además, una de las plantas tendrá un escenario 360º, donde se realizarán charlas abiertas al público. Miren al aviso aquí al lado. -->

Para los amantes de los juegos, habrá distintos espacios diseñados especialmente para jugar y presenciar las finales de las distintas competencias. Además, se dispondrá de un área especialmente dedicada el modding, el arte de personalizar las PCs y sus accesorios, donde el público podrá votar por el mejor diseño. Para los entusiastas de lo extremo, habrá demostración en vivo de Overclocking con nitrógeno.

El sitio oficial del evento ya está disponible para que los que quieran participar se registren, y ver adelantos de lo que será el evento. Los cupos gratuitos son limitados, por lo que les recomendamos inscribirse lo antes posible. Los que no lleguen a hacerlo, podrán participar adquiriendo la entrada en la puerta. ¡Vayan a visitar nuestro stand! Estaremos sortendo consolas junto a Electronic Things. [i]

IN POSITION
Sábado, 1º de octubre
Auditorio Buenos Aires
Av. Pueyrredón 2501, 2º piso, Recoleta
tecnofields.com

LATINGAMERS NIGHT 2011



¡La primera fiesta gamer del país! Tendrá PC para fichinear StarCraft II y League of Legends, consolas, música, comida y bebida, concurso de disfraces, sorteos de premios y la presentación del programa social "Jugar es Avanzar". Por supuesto, estarán las más importantes empresas del rubro y habrá más de una sorpresita, incluyendo un regalo para los primeros 500 que compren su entrada. ¡La [i] estará presente, por supuesto!

IN POSITION
9 de octubre, de 22 a 8 Hs.
Salones Dinastía Maisit, Malabia 460, CABA
Venta de entradas sólo por anticipado ($40 ARS)
SÓLO MAYORES DE 18 AÑOS
latingamers.net

SIMPLEMENTE IMPERFECTOS

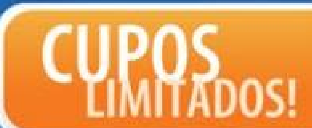


Un programa de arte, entretenimiento y humor con la conducción de Matías García Olmos (más conocido en nuestro sitio como MasterVivi), entre otros micos con similar desequilibrio mental. Recomendado.

IN POSITION
Radio Palermo FM 93.9
Viernes, 23 Hs.
www.simplementeimperfectos.com

Llega el evento tecnológico multiespacio para jóvenes más importante del año





TECNOLOGIA 

MODDING

 MUSICA

OVER 
CLOCKING 

GAMING

TENDENCIAS 

Powered by CIRCULO IT





www.tecnofields.com



Vení a disfrutar de los mejores juegos, enterarte de las últimas tendencias y ser parte del máximo evento tecnológico del año:

Auditorio Buenos Aires | Buenos Aires Design
Av. Pueyrredón 2501 2º piso | Recoleta | Buenos Aires


























Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!



SUSCRIPCIONES: Es la forma de asegurar que la revista llegue a la mismísima puerta de su hogar a los pocos días de salir en los kioscos de la Capital Federal y el Gran Buenos Aires. La suscripción se puede hacer por tres y seis números. No tiene costo de envío postal. Los pedidos salen todos los miércoles por correo privado. Para mayor información:
irrompibles.com.ar/suscripciones

[IRROMPIBLES] v4.5: La nueva versión de nuestro sitio –codename: "Jueves"– se encuentra próxima a dar la cara. Tendrá una nueva estética, más funcionalidades, y mayor integración con las redes sociales como Facebook y Twitter. Al mismo tiempo, hemos migrado a servidores más potentes para que la navegación sea rápida y agradable. Los Puntos de Carmack serán mucho más importantes porque darán acceso a funciones y sorteos especiales.

[IRROMPIBLES] Revista Digital: La revista ya está en el App Store (iPhone, iPod touch, iPad), donde pueden descargar gratis el Mikonomicon MMX y comprar el número 1 a sólo $1,99 USD. Próximamente, estarán disponibles las versiones Android y PC/Mac a través de Lector Global. Habrá grandes novedades sobre esto en el sitio.

PUNTOS DE VENTA: Ya se pueden conseguir números anteriores de la revista. Contando con la gentileza de las siguientes empresas, hemos establecido puntos de venta en la Ciudad de Buenos Aires:

ELECTRONIC THINGS:
Diagonal Norte 979 (Lunes a viernes de 10 a 19 Hs.)

Av. Cabildo 2280, Galería Río de la Plata, Local 30
(Lunes a Sábados de 10 a 21 Hs.)

ESPACIO MOEBIUS:
Bulnes 658 (Lunes a viernes de 10 a 18 Hs.)

IN POSITION!

BF: BAD COMPANY 2



Somos un grupo de micos locos que luego de incursionar en este gran fichín nos convertimos en adictos. Al comienzo combatiendo en servidores ajenos, explotándoles todo a nuestro paso, hasta que decidimos tener nuestro propio server [i].

Si quieren conocer más sobre el fichín, les sugerimos leer la review que se encuentra en el Mikonomicon (el Libro de los Micos, disponible gratis en el sitio). Es una muy buena reseña.

Para jugar con el team [i], pueden comprarlo digitalmente mediante el EA Store, Steam o G2Play como también físicamente en los locales gamers. El juego requiere al menos un Core 2 Duo @2 GHz, 2 GB de RAM y 256 MB de video (NVIDIA GeForce 7800GT/ATI X1900). Corre en XP y Win7.

Los invitamos a que se registren en [IRROMPIBLES] y visiten nuestro subforo dedicado a Battlefield: Bad Company 2. [i]

La hora de arteGEEK [génesis]

Finalmente llega el evento [i] del año

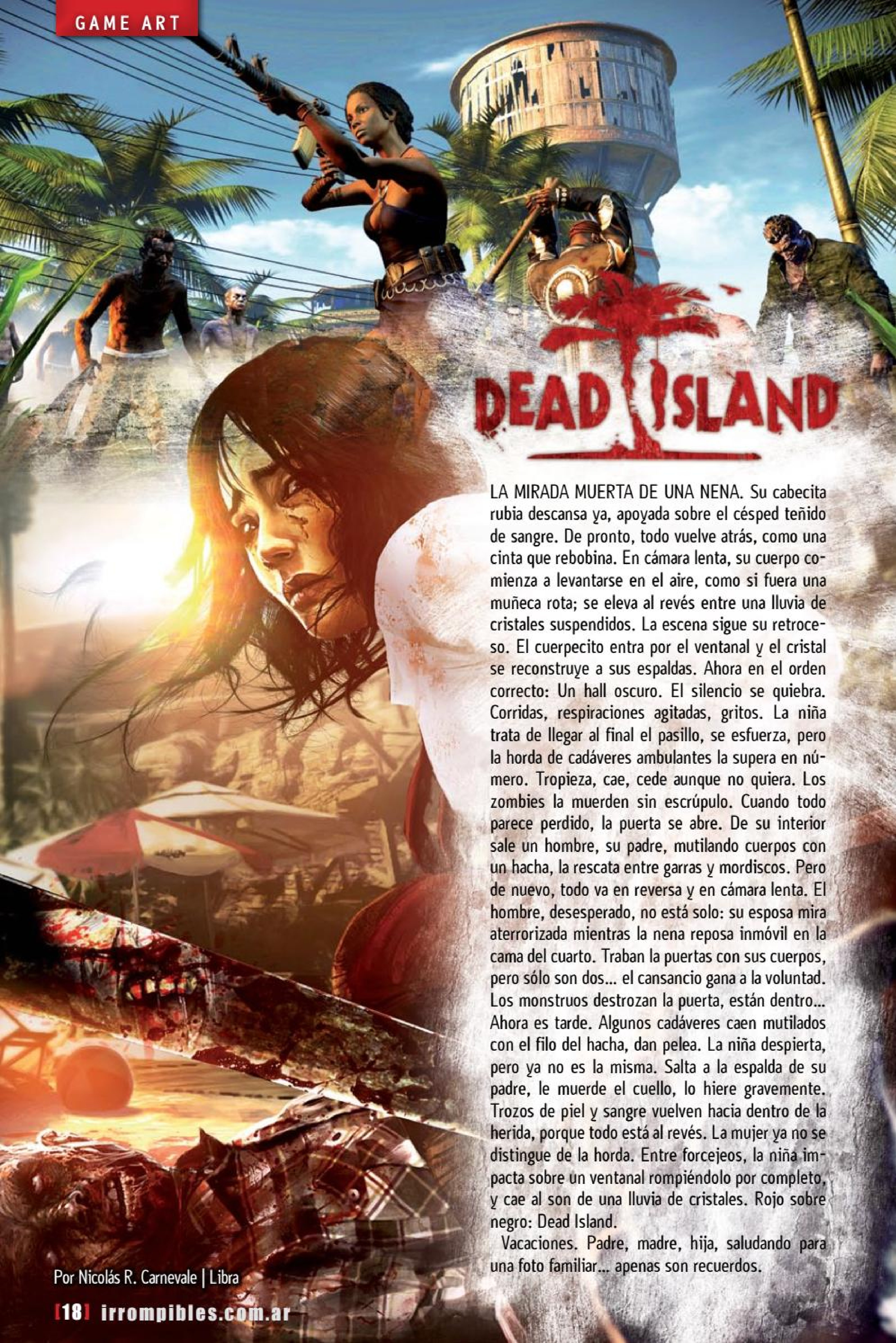
ESTE 29 DE OCTUBRE, en el Paseo La Plaza (Avda. Corrientes 1660, a metros del Obelisco), verán algo realmente único: Computadoras, juegos, game designers, artistas pintando en vivo con tablets (personajes, máquinas, escenarios fantásticos), overclocking, shows, torneos, trailers, concurso de cosplay, comics, mucho Star Wars, premios y, lo mejor de todo, ¡buena onda!

Estarán las principales marcas que apoyan la industria argentina de hardware y sorfware, así como IMAGE CAMPUS, con quienes hemos unido fuerzas para traerles una jornada única en su clase repleta de tecnología, juegos y arte digital. ¡Habrá de todo para ver, porque no vamos a parar! Mientras en las salas principales varios artistas de renombre internacional muestran cómo se hace arte para juegos y qué técnicas utilizan (¡invalorable!), en otra área habrá torneos patrocinados por Intel y Thermaltake, talleres de overclocking y gente disfrazada de sus personajes favoritos, incluyendo algunas sorpresas espectaculares como la Rebel Legion y Legión 501st con los trajes de Star Wars aprobados por George Lucas. ¿Acaso no nos vamos a sacar una foto con Chewie o Vader? Además, bocha de comics como The Walking Dead, Star Wars y Marvel. ¡Se van a poder conseguir las colecciones completas! Y sí, también nuestras revistas, camperas y remeras.

Y eso no es todo, en el teatro habrá conferencias, sorteos a cada rato, trailers, una aventura [i] en vivo (La Pelea del Siglo entre Rolo y Moki) y un desfile de cosplay a todo trapo. ¡Reserven el día completo!



IN POSITION
Sábado, 29 de octubre
Paseo La Plaza, Salas Neruda y Storni
9 a 17 Hs.
La jornada es libre y gratuita, sin acreditación a la entrada.
(Para estar en los diversos premios, regístrense en: www.irrompibles.com.ar/artegeek)



LA MIRADA MUERTA DE UNA NENA. Su cabecita rubia descansa ya, apoyada sobre el césped teñido de sangre. De pronto, todo vuelve atrás, como una cinta que rebobina. En cámara lenta, su cuerpo comienza a levantarse en el aire, como si fuera una muñeca rota; se eleva al revés entre una lluvia de cristales suspendidos. La escena sigue su retroceso. El cuerpecito entra por el ventanal y el cristal se reconstruye a sus espaldas. Ahora en el orden correcto: Un hall oscuro. El silencio se quiebra. Corridas, respiraciones agitadas, gritos. La niña trata de llegar al final el pasillo, se esfuerza, pero la horda de cadáveres ambulantes la supera en número. Tropieza, cae, cede aunque no quiera. Los zombies la muerden sin escrúpulo. Cuando todo parece perdido, la puerta se abre. De su interior sale un hombre, su padre, mutilando cuerpos con un hacha, la rescata entre garras y mordiscos. Pero de nuevo, todo va en reversa y en cámara lenta. El hombre, desesperado, no está solo: su esposa mira aterrorizada mientras la nena reposa inmóvil en la cama del cuarto. Traban la puertas con sus cuerpos, pero sólo son dos... el cansancio gana a la voluntad. Los monstruos destrozan la puerta, están dentro... Ahora es tarde. Algunos cadáveres caen mutilados con el filo del hacha, dan pelea. La niña despierta, pero ya no es la misma. Salta a la espalda de su padre, le muerde el cuello, lo hiere gravemente. Trozos de piel y sangre vuelven hacia dentro de la herida, porque todo está al revés. La mujer ya no se distingue de la horda. Entre forcejeos, la niña impacta sobre un ventanal rompiéndolo por completo, y cae al son de una lluvia de cristales. Rojo sobre negro: Dead Island.

Vacaciones. Padre, madre, hija, saludando para una foto familiar... apenas son recuerdos.

Por Nicolás R. Carnevale | Libra



AXIS ANIMATION fue la responsable de la realización de este trailer. El "cortometraje", como fue catalogado, resultó premiado nada menos que con un León de Oro del Festival Internacional de Publicidad Cannes Lions. Histórico. Sin embargo, no tardaron en aparecer las críticas, argumentando que el uso de una niña como gancho para una matanza de zombies y humanos es de mal gusto. Los desarrolladores, por otro lado, se mostraron entusiasmados por el galardón, sosteniendo que era precisamente lo que querían plasmar ya que para ellos este título no trata solamente de destruir o mutilar zombies, sino algo un poco más serio...

DEAD ISLAND es un first person shooter producido por Deep Silver y desarrollado por Techland focalizado en el combate cuerpo a cuerpo. La historia se desarrolla dentro de un complejo turístico situado en una isla tropical ficticia llamada "Banoi". El juego ofrece una experiencia de sensaciones variadas ya que mezcla aventura, horror y drama, además de elementos de RPG, ya que debido a la escasez de armas de fuego el jugador debe valerse de los objetos que encuentre en su camino para utilizarlos en su defensa contra las hordas zombies, pero con la posibilidad de personalizarlos a su gusto. Disponemos de cuatro personajes a elección, cada uno con sus características únicas, y se puede recorrer la isla en su totalidad.

Dead Island está disponible desde el 6 de septiembre y tiene un modo de campaña, cooperativo para cuatro sobrevivientes y, claro, multiplayer. El arte que ven aquí vuela pelucas (a hachazos). Sangrienta review en nuestra revista de Navidad.

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi

Revolución en el cine de género argentino

El séptimo arte hace Patria también

DESDE LA APARICIÓN DEL LARGOMETRAJE ultraindependiente Plaga Zombie hasta nuestros días, se está llevando a cabo una importante renovación con esquirlas en todo el Cono Sur: jóvenes cineastas provistos nada más ni nada menos que por sus propios medios, incentivan a otros tantos a que construyan y consuman arte en lugares donde nunca antes hubieran sido, siquiera, lejanos partícipes. El Nuevo Cine Independiente aglutina a un convoy de obras indie pero con serias intenciones de entretener, floreciendo ante un mercado poco innovador, aburrido y repleto de remakes innecesarias.



Uno

Históricamente, los movimientos cinematográficos han sido renovadores de cuestiones vetustas. Las intenciones rupturistas y contestatarias significaron siempre nuevas perspectivas de visión. Bajo esa prerrogativa es difícil definir en términos concretos qué es un movimiento. En caso, el Nuevo Cine Independiente Argentino tiene pretensiones marcadas, quizás no así sus delimitaciones. Algunos dirán, de forma excesivamente simplista, que es "la independencia de la independencia". Imposible. Estamos hablando de un nuevo paradigma dentro del cine argentino pero que, sin embargo, es muy permeable a todos los ideales latinoamericanos, y eso es lo realmente interesante del movimiento. Autogestión, notoria cofradía, ausencia de capitales excesivos. Ideas casi constantes de una vorágine que supura esperanza frente a márgenes de desaliento: la de un cine diferente, atractivo y fatto in casa, como variante al cine comercial.

Dos

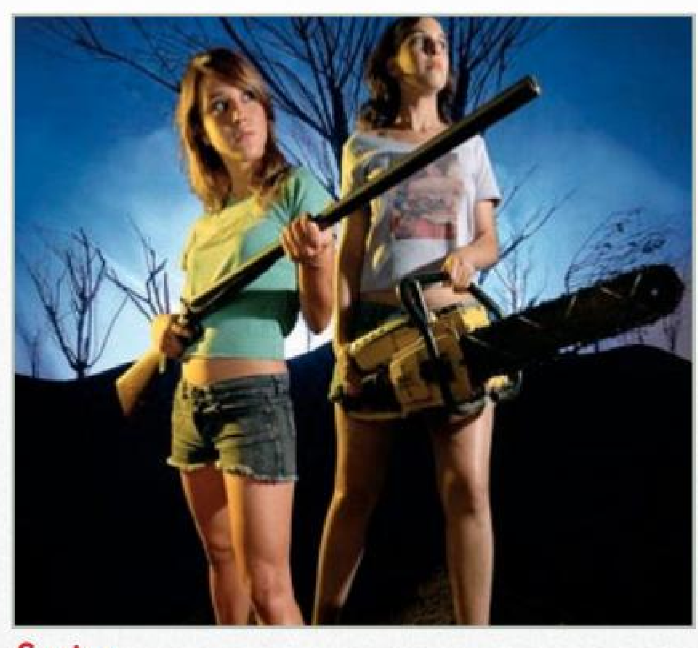
Mucho antes de saber qué les depararía el destino, unos niños de la localidad de Haedo, al oeste de la provincia de Buenos Aires, jugaban con unas viejas cámaras VHS a hacer lo que siempre les gustó: cine. Precisamente, desde comienzos de la década del '90, con sólo 11 años de edad -da fe: Boluman (Diego y Pablo Parés, 1991), hoy conseguible en YouTube-, comenzaron filmando cortometrajes de obvios tintes infantiles, posteriormente mediometrajes más atrevidos y ahora, establecidos como pináculo del movimiento Nuevo Cine Independiente, cosechan legiones de fanáticos por todo el mundo. Estamos hablando de los FARSA Producciones (cuyo team oficial reza los siguientes nombres: Pablo Parés, Hernán Sáez, Berta Muñíz, Walter Cornás y Paulo Soria), y son quienes han conformado la piedra elemental del cine de género en Argentina, el híbrido terror-comedia: Plaga Zombie: ¡La venganza alienígena ha comenzado! (Pablo Parés y Hernán Sáez, 1997), un opus económico –hecho con $150 dólares- que los llevó, por su carácter innovador, a formar parte de las grandes ligas de la independencia. Esta experiencia casera fue significante en la conformación de la escena cinematográfica nac & pop contemporánea, debido a que inclinó a miles de jóvenes a querer emular su linaje y romper, con ello, los límites de la autonomía.



Tres

Una vez instalado en el imaginario nacional el criterio del do it yourself, cantidades de cineastas y atrevidos cinéfilos se aventuraron en probar suerte con sus propias películas. Debido a la proliferación de Internet y a la "democratización" de la tecnología, el acceso a la industria del cine está medida en cuestiones de coraje. Por lo tanto, bajo esa intención primigenia de la independencia, aparecieron grandes directores, determinantes en la composición de tal movimiento cultural y trascendentales para que sea consolidado y rectificado dentro de la industria. Películas como las de Adrián García Bogliano, Habitaciones para Turistas (2004) y 36 Pasos (2006) y las de la productora Paura Flics en general (Grite una Noche, 2005; No Moriré Sola, 2008; Sudor Frío, 2011), le dieron –sobre todo al terror- una bocanada de aire fresco, una posición de prestigio, estimulando un género suspendido durante mucho tiempo. El palmarés que cayó sobre el film de ciencia ficción Filmatrón (Pablo Parés, 2007), Mejor Película Nacional en el BAFICI y en el FESAALP, Premio del

Público en el BARS, menciones en Estepona y Fantaspoa, ha sido imprescindible para la legitimación del movimiento en ámbitos considerados serios o solamente penetrables por las poderosas majors. El guiño de los consolidados, caso Peter Jackson, diciéndole al novel Andrés Borghi (director del largometraje Bailando con el Peligro, 2009): "Estaré pendiente de todos tus proyectos", en el marco del concurso neocelandés Your Big Break, donde Borghi obtuvo el primer premio con Working Day, significó el alerta de que el mundo cinematográfico high profile está mirando para Latinoamérica. Dentro del género comedia, la locura de 2 Locos en Mar del Plata (Matías Lojo y Pablo Marini, 2009) y la vanguardista saga de Tetsuo Lumière (TL-1: Mi reino por un platillo volador, 2004; TL-2: La felicidad es una leyenda urbana, 2009) representan el advenimiento de films divertidos sin la necesidad de caer en obviedades encasilladas. Conjuntamente, por si fuera poco, aparecen magníficas obras como Recortadas (Sebastián de Caro, 2009), La Casa por la Ventana (Esteban Rojas, 2010), El Hada Buena: Una fábula peronista (María Laura Casabé, 2010), Incidente (Mariano Cattaneo, 2011), más algunas otras por venir, caso Plaga Zombie 3: Revolución Tóxica (Pablo Parés, 2011) y Lucho's Big Adventure (Esteban Rojas, 2012), fundamentales para entender al movimiento que, cada vez más, encuentra su lugar en el mundo: el de la legitimación.



Cuatro

Sostenida por tamaño caudal artístico, la revolución cinematográfica es tajante e inevitable. Generar cuestiones innovadoras a fuerza de no encontrar espacios adecuados en el mainstream, es una actividad que, según parece, este Nuevo Cine Independiente Argentino cumple y dignifica. ¡Viva la Revolución!

Hernán Panessi es Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar



Gretel Zwiener

100% santafesina

MÁS CONOCIDA COMO GRECHU en la comunidad [i], tiene 22 añitos, es argentina y orgullosa de sentirse gamer. Estudia Terapia Ocupacional en la Escuela Superior de Sanidad, en la Universidad Nacional del Litoral, y vive con su madre y una hermana más joven. También tiene una hermana mayor que está viviendo en Irlanda y trabaja en Activision Blizzard, a la que este cronista sin duda ya se encuentra intentando contactar a fin de dejar de hacer revistas tontas y venderle su alma a Diablo III o IV.

Por Durgan A. Nallar | Dan

Grechu aceptó darnos esta entrevista y además copó haciendo una producción especial –inspirada en Alice: Madness Returns y Sucker Punch– junto a Gustavo Spaziani y Carolina Vacou de la Academia Argentina de Fotografía de Santa Fe, a quienes desde [i] les agradecemos muchísimo por el enorme trabajo y buena onda. ¡Son unos genios!

[i]: ¿En qué puntos podrían intersectarse los videojuegos y las terapias ocupacionales?

Gretel Zwiener: Las consolas tales como la Wii de Nintendo, el PlayStation Move y el Kinect de Xbox 360 ayudan enormemente a mejorar los reflejos motrices en niños y adultos con problemas, ya sean de nacimiento o por accidentes. Además, viejos y queridos juegos como el Carmen San Diego, o incluso los juegos de la Pantera Rosa o Trampolín sirven para ayudar al desarrollo intelectual de niños con problemas psicomotrices y algunos tipos de retraso mental.

¿Cuál es el primer fichín que recordás?

El primero, que me encantaba, fue el Lemmings, cuando tenía cinco años, entre otros de menor importancia como el pinball o el Tetris. Me volví loca por los fichines cuando empecé a jugar Tomb Raider II gracias a mi hermana. Me gustaba sentarme a mirarla jugar, y bueh, me re copé y seguí sus pasos. Ahora es mi hermanita menor la que se sienta a mirar cómo juego. Eso me alegra y ojalá que siga mis pasos también

Excelente, familia de gamers. ¿Tus fichines favoritos?

¡Fallout 3! Desde el primer momento en que lo vi me enamoré y envicié mal. [Risas] Me copó mucha la historia, la ambientación del juego y la música indudablemente es genial. También me encantó el Half-Life 1, para mí fue el primer juego que te sumergía en un personaje tan sorprendente, por más que nunca escucháramos su voz. ¡Aguante Gordon!

¿Alguno más? Todos tenemos más de uno a esta altura, ¿no?

El Mafia, uh... Qué pedazo de historia, realmente me saco el sombrero por los checos que lo desarrollaron. Otros que me gustaron muchísimo fueron la serie de Monkey Island, Still Life, Max Payne, entre muchos más.



¿Qué opinás de Max Payne? ¿Estás hot con Max Payne 3?

Me gustó mucho la dinámica del juego y la manera en que es llevada la historia. Estoy muy ansiosa por jugar al 3, no veo las horas de tenerlo.

¿Y qué onda con los juegos con heroínas estilo Tomb Raider, te van?

Realmente me identifico con personajes femeninos, sobre todo en los juegos donde puedo elegir una mujer, como por ejemplo en el Borderlands, Mercenaries 2, por más que no cambie la historia, o bien en los juegos donde me puedo crear un personaje a mi gusto.

¿Por qué te cosplayaste de Alice y Sucker Punch?

De Alice porque me copó mucho el juego y en cierta forma me sentí identificada [risas] y de Baby Doll porque me gustó mucho la onda de loca vestida de colegiala japo sexy.



Aha. A ver. Microcentro santafecino, hora pico. Viene un monstruo grandote y mala cara, armado hasta las orejas, y te revolea un mega hachazo. ¿Lo insultás o le das maza?

Si tengo con qué le doy maza seguro, sería medio estúpido sólo insultarlo, ya que de una u otra manera me atacaría igual. Sino llamo a BrickZ para que lo cague a tiros. [La referencia a BrickZ, ese mico que también ronda el sitio, obliga a unos segundos de silencio.]

Contanos algún secreto de BrickZ. Con tal, no se va a enterar.

Cuando está deprimido juega al Barbie Fashion Designer para liberar sus tensiones ocultas JAJAJAJAJAJAJAJA... Hmm, no sé, no tiene secretos, al menos no hasta donde yo sé. [El cronista mueve la cabeza en señal de resignación, pero, afortunadamente, nadie lo ve.]

¿Arma preferida?

AK-47 y la MP5 del Call of Duty 4, la Colt 1911y el revólver Magnum del Mafia y la afilada lengua de Guybrush Threepwood. Y en la vida real la Luger, Desert Eagle y la siempre buena y confiable escopeta. [Lo tenía estudiado o realmente le gustan esas, piensa el cronista.]

Ah... ¿Sabés disparar de verdad?

¡Obviamente sé disparar de verdad! Con mi papá solía ir de chica a cazar y él me enseñó cómo tenía que agarrar la carabina y toda la cuestión. También jugaba con él en el patio a tirarle a las latas con el aire comprimido, y bueno... si había gatos en el techo también les tirábamos, jajaja. Además, BrickZ me enseñó cómo usar las pistolas y también a desarmarlas y armarlas. Siempre que podemos vamos al Tiro Federal a pasar el día. También he jugado al paintball, tengo algunas cicatrices de guerra, jaja.

¿Qué onda las peleas con BrickZ? Son a los tiros o qué.

No, para nada. Nos peleamos como cualquier pareja. [Se oye un ruidito, gruñidos, alguien dice ¡ay! y luego unos golpes, corridas, un portazo y dos tiros; un cristal que se rompe.]

¿De dónde sacaste las armas que tenés en las fotos?

Me las prestaron unos amigos que son re fanáticos del airsoft, y tienen un grupo llamado "Comando Táctico Extremo". Los chicos hacen torneos y exposiciones para promover ese deporte.



¿Tu mejor amiga también es gamer?¡Queremos conocerla!

Mi mejor amiga se llama María Elena y le dicen Mena. Tiene la misma edad que yo, es morocha, flaca, blanca (¡blanca teta!) y es vegetariana. Ella no es gamer, es jugadora casual, lo hace como pasatiempo. Le gustan mucho los juegos de ingenio como el Portal y otros puzzles, juegos de pelea y los juegos como el Rock Band y Guitar Hero.

¿Los juegos incitan a la violencia o es macana eso?

¡Es bolazo eso! Yo de chica jugaba al Sega por ejemplo, a juegos como Mortal Kombat, o Dragon Ball Z y no por esa razón me agarré a piñas con alguien. Siempre me gustaron los FPS y, sin embargo, no tengo ganas de salir a disparar a la gente en un cine o en un shopping.

A dispararle por ahí no... En tu prontuario vi que te gustan las artes marciales.

Practicaba Kung Fu, que por muchas razones dejé pero siempre tengo las ganas de volver, es mi pasión. Como hobbie ahora tengo bailar coreografías japonesas, me sé casi todas las coreos de J-Pop y las de Vocaloid. De paso es una buena gimnasia aunque no parezca, ja.

¿Competiste en algún torneo gamer?

Soy más de las lanparties con amigos. Torneos acá no hay... una vez vino la copa Sentey en el 2010 y obviamente fui. Era un mar de bolas el lugar, solo una minita y yo participamos, jajaja. Lo que sí, un par de veces organizamos torneos en un salón, Pwnage Lan Party, pero no tuvo mucho éxito, ya que al parecer acá en Santa Fe no hay tantos gamers o son tímidos. O ermitaños.

¡No puede ser! Tendremos que ir a evangelizar en el amor al fichín a esos micos santafesinos. ¿Y qué pensás del futuro de los juegos?

Yo creo que en los juegos no va a ser necesario pensar, sólo nos dejaremos llevar por instrucciones y por nuestro instinto. Así, cada vez van a ser más fáciles, más cortos y más tontos. Y un ejemplo de esto es el moribundo estado de las aventuras gráficas.

Así es, si no fuera por Telltale y algunos indies, estarían a siete metros bajo tierra. ¿Cómo sería tu juego soñado?

A mí realmente me gustan los juegos como eran antes, complejos, difíciles, largos, con una buena historia, y me gustaría que esto vuelva. Realmente los gráficos no me importan, yo disfrute del Half-Life tanto como del BioShock. Así que, para mí, el juego soñado sería una novela hecha videojuego pero en donde nuestras decisiones afecten la historia.

Buenísimo, mica. Ahora, como para no quedar tan densos, ¿libro preferido?

Hush Hush y Crescendo de Becca Fitzpatrick. También me gustan mucho las novelas de Nora Roberts. [i]



FOTOS: Academia Argentina de Fotografía (AAF) | **Fotógrafos:** Gustavo Spaziani y Carolina Vacou. | **Facebook:** Aafdigital Aaf | Twitter: @aafdigital
E-Mail: aafdigital@hotmail.com | **Teléfono:** +54 342 455 5942 | Móvil: +54 342 155194492

[LOS MICOS PREGUNTAN]

Luceeta anduvo investigando en los foros qué querían saber de Grechu nuestros bien amados micos, que no tardaron en encender la Buitre-Señal. ¡Grechu es famosa por la torta post-apocalíptica que le regalaron para su cumpleaños!

Chopper pregunta: ¿En algún momento un juego te impulsó a querer saber sobre un tema en particular?
Los FPS me impulsaron a aprender sobre las armas, realmente me gustan mucho.

Manolo: ¿Alguna vez te pasó que jugando te encontrás con un personajes y pensaste "ojalá tuviera un/a amigo/a así"? (Ej: Me pasó con Miranda de Mass Effect 2 y con Triss Merigold del Witcher.)
Me paso más con personajes de novelas, pero me gustaría tener un amigo como Guybrush Threepwood. ¡Además quiero ser un gran pirata! :P

c1rio: ¿Cuántas horas seguidas pasaste jugando un videojuego?
Llegué a jugar hasta 20 horas en lanparties.

tole: ¿Adónde viven tus amigas tan copadas que te hicieron la torta del Pipboy? ¿Algún día me vas a aceptar en el Facebook?
Mi mejor amiga es santafecina como yo, si querés más info pagame una buena suma de dinero, sino no va la cosa. Cuando me dé ganas de darle un poquito más de pelota a Facebook y me ponga a ver las 49 solicitudes de amistad que tengo, puede ser.

BrickZ: ¿Qué se siente tener un novio re copado y buen mozo como BrickZ? ¿Es verdad que cuando ibas a la escuela te levantabas más temprano para "jugar un ratito más" al WOW?
Jajaja, es genial, gracias a vos aprendí sobre un montón de cosas. Sí, es verdad, cuando tenía 16 años me la pasaba viciando todo el día al WOW, a veces llegaba a 17 horas diarias. Siempre me levantaba a las 4.30/5 de la mañana para jugar antes de irme a la escuela para después volver y seguir jugando. Mi primer personaje era una Tauren Druida llamada Akuma. FOR THE HORDE!

Spiderjuan: ¿Gordo pelado y fichinero o flaco de ojos claros farmacéutico?
¡Ninguno de los dos!. Pero si no tengo otra, al gordo pelado y fichinero y lo pongo a dieta jajaja, mirá qué fácil.

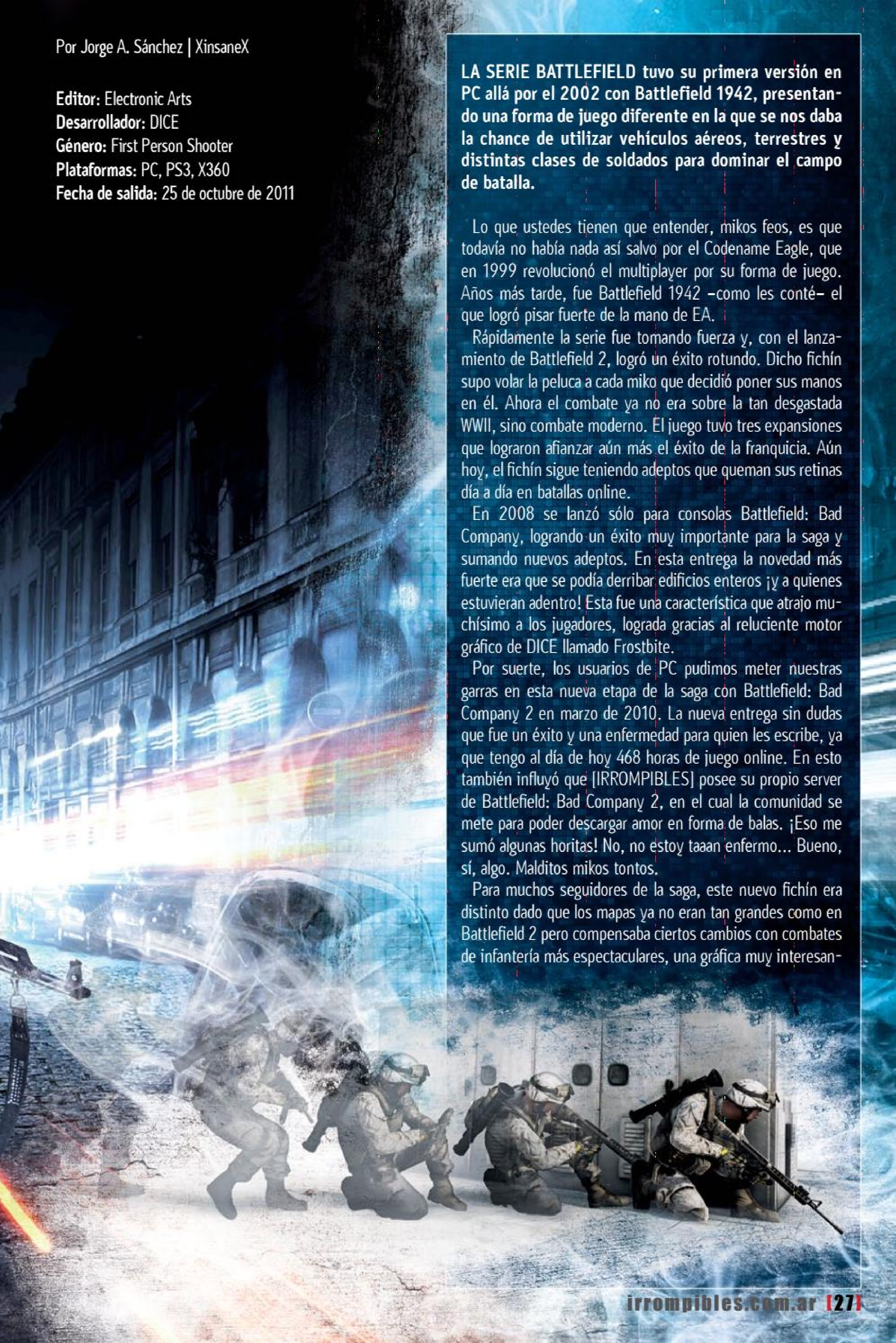
pacu: Debes matar un [irrompible] para salvar al mundo. ¿A cuál sacarías de su miseria? (Rolo-Moki-Dan-Pablitus-Fonsi2-Pierru-Inodorelli)
Tin marín de don pingüé, cúcara mácara títere ¡fue! Bueno, Rolo, te tocó morir...

leo_gamer: ¿Si la inflamación no se va el dolor vuelve?
Sí, claro.



BATTLEFIELD 3™

EL REPIQUETEO DE LAS BALAS, la fuerza de los bombazos, temblores, rumores de motor y los gritos de cientos de miles de tipos metidos hasta los calzones en una guerra virtual. ¿Puede haber algo más poderoso?
Muchos creen que no, y esperan llorando como críos la salida del fichín más caliente del año. Aquí una entrevista exclusiva con Patrick Liu, co-productor de Battlefield 3, realizada durante el EA Showcase 2011



Por Jorge A. Sánchez | XinsaneX

Editor: Electronic Arts
Desarrollador: DICE
Género: First Person Shooter
Plataformas: PC, PS3, X360
Fecha de salida: 25 de octubre de 2011

LA SERIE BATTLEFIELD tuvo su primera versión en PC allá por el 2002 con Battlefield 1942, presentando una forma de juego diferente en la que se nos daba la chance de utilizar vehículos aéreos, terrestres y distintas clases de soldados para dominar el campo de batalla.

Lo que ustedes tienen que entender, mikos feos, es que todavía no había nada así salvo por el Codename Eagle, que en 1999 revolucionó el multiplayer por su forma de juego. Años más tarde, fue Battlefield 1942 –como les conté– el que logró pisar fuerte de la mano de EA.

Rápidamente la serie fue tomando fuerza y, con el lanzamiento de Battlefield 2, logró un éxito rotundo. Dicho fichín supo volar la peluca a cada miko que decidió poner sus manos en él. Ahora el combate ya no era sobre la tan desgastada WWII, sino combate moderno. El juego tuvo tres expansiones que lograron afianzar aún más el éxito de la franquicia. Aún hoy, el fichín sigue teniendo adeptos que queman sus retinas día a día en batallas online.

En 2008 se lanzó sólo para consolas Battlefield: Bad Company, logrando un éxito muy importante para la saga y sumando nuevos adeptos. En esta entrega la novedad más fuerte era que se podía derribar edificios enteros ¡y a quienes estuvieran adentro! Esta fue una característica que atrajo muchísimo a los jugadores, lograda gracias al reluciente motor gráfico de DICE llamado Frostbite.

Por suerte, los usuarios de PC pudimos meter nuestras garras en esta nueva etapa de la saga con Battlefield: Bad Company 2 en marzo de 2010. La nueva entrega sin dudas que fue un éxito y una enfermedad para quien les escribe, ya que tengo al día de hoy 468 horas de juego online. En esto también influyó que [IRROMPIBLES] posee su propio server de Battlefield: Bad Company 2, en el cual la comunidad se mete para poder descargar amor en forma de balas. ¡Eso me sumó algunas horitas! No, no estoy taaan enfermo... Bueno, sí, algo. Malditos mikos tontos.

Para muchos seguidores de la saga, este nuevo fichín era distinto dado que los mapas ya no eran tan grandes como en Battlefield 2 pero compensaba ciertos cambios con combates de infantería más espectaculares, una gráfica muy interesan-

te en la que no sólo el terreno lograba llamarnos la atención sino que hasta los fondos de los mapas ofrecían un ambiente distinto. El motor gráfico, aún más pulido, lograba una física muy buena a la hora de mostrar daño de vehículos y de edificios. Aquel miko cobardika que intentara guarecerse tras una pared ya no estaba seguro porque se la podía demoler junto a su feo trasero. El sonido de Bad Company 2 merece una mención aparte ya que es verdaderamente fascinante y suma muchísimo a la experiencia de juego.

En el verano de 2011 fue anunciado Battlefield 3. Sólo unas pocas imágenes en un corto trailer que, pese al tiempo de video, logró acaparar toda la atención de los jugadores que tanto ansiaban una nueva entrega. Lo más importante de este nuevo fichín es que no se convertiría en una continuación de la saga Bad Company sino en el verdadero sucesor de Battlefield 2. Con todo lo que esto significa.

"Es un juego mucho más físico", nos comentaba Patrick Liu durante la entrevista, resaltando las mejoras logradas a través del nuevo motor gráfico Frostbite 2.

[i]: Con Battlefield: Bad Company vieron un gran éxito. En PC no teníamos un juego como Bad Company 2. Es excelente, una renovación del género. ¿Cuáles son las diferencias entre Battlefield 3 y Bad Company 2?

PATRICK LIU



Con experiencia en otros estudios y un master en Media Technology del Royal Institute of Technology en Estocolmo, Patrick Liu entró a la industria de los videojuegos con una nueva visión y muchas ideas frescas.

Desde entonces ha tenido la oportunidad y privilegio de trabajar con grandes personas y estudios de videojuegos después de haber trabajado en Starbreeze en The Darkness y en The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Posteriormente, entró a DICE en donde colaboró en Battlefield: Bad Company así como otros proyectos. También encabezó el gran récord alcanzado por Battlefield 1943 y el más recientemente aclamado Medal of Honor.

Patrick es un apasionado creador y jugador de videojuegos y actualmente co-produce Battlefield 3. Le gusta escalar y bucear.

Patrick: Muchas diferencias, podría hablar por días. Diría que Battlefield 3 es el verdadero sucesor de Battlefield 2. Bad Company es un poco distinto, tiene un poco de jugabilidad más de consolas.

[i]: ¿Cuáles son las características más importantes de esta nueva entrega?

Tendría que decir el juego entero, principalmente el nuevo motor gráfico Frostbite 2, que es la diferencia más importante. Tenemos mapas más grandes en comparación con Bad Company 2 y en PC podremos ver hasta 64 jugadores online cuando en consola son 24. Esto dará una sensación más realista de la batalla en sí. Habrá más vehículos y nuevamente tendremos jets de combate que no teníamos en Bad Company 2. Con estas novedades tendremos más estrategia en el juego dado que Battlefield 3 es más auténtico y una experiencia más física. Pero si quieren saber más novedades habrá nuevas características. Una de ellas será la de fuego de supresión, donde la clase de soporte podrá ganar puntos por





suprimir enemigos atrincherados en una determinada posición. Esto presentará una dificultad al enemigo a la hora de intentar apuntar para devolver el fuego.

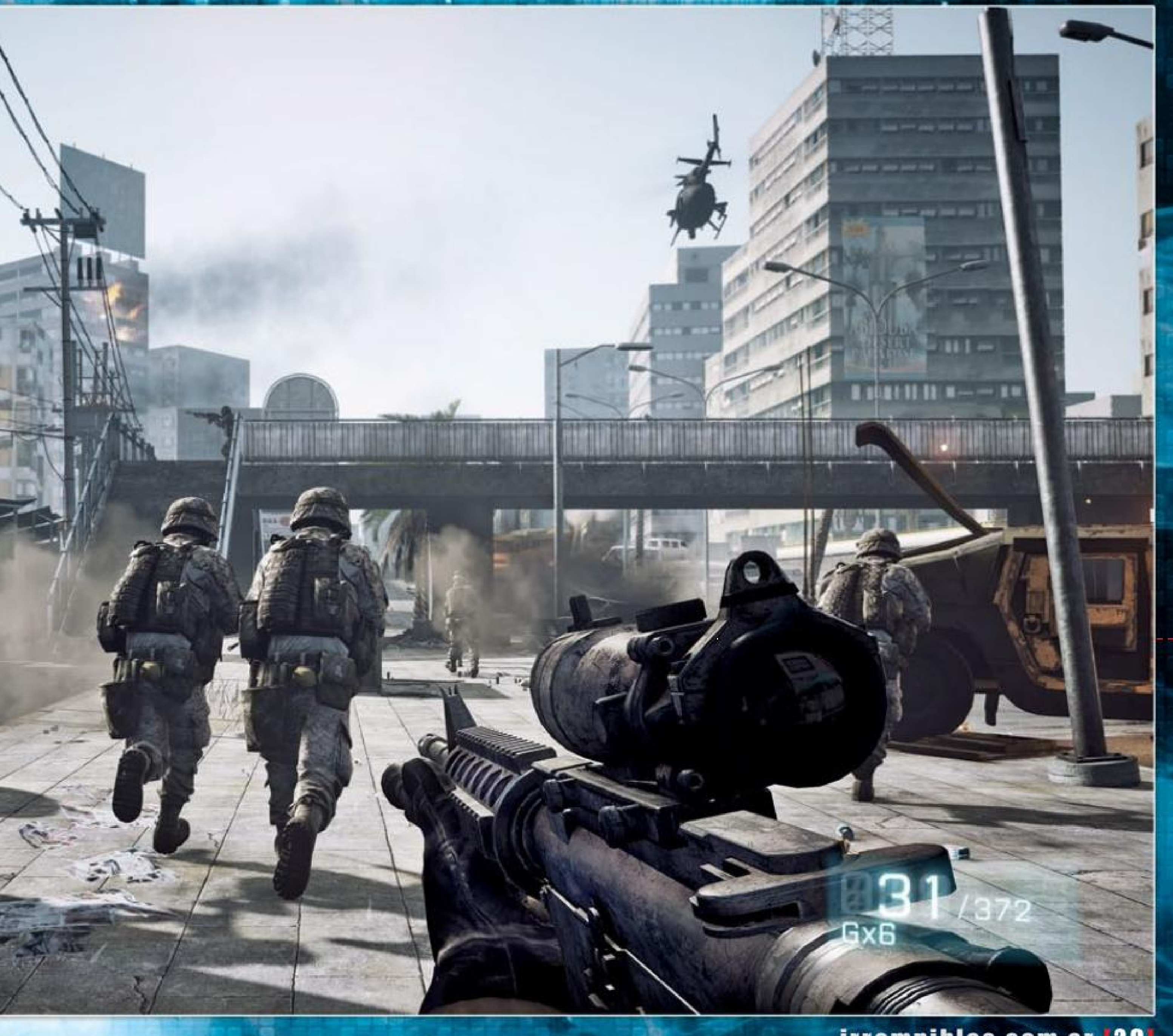
Anteriormente con los tanques estabas vivo o muerto. Ahora tendremos un sistema más sofisticado de daño. Puedes recibir un poco de daño, regenerarte y así retroceder estratégicamente para ser reparado y avanzar nuevamente. Si recibes más daño no regenerarás y en cierto punto será imposible moverte pero podrás todavía controlar la torreta. De esa manera, podrás defenderte mientras los ingenieros reparan el vehículo para poder avanzar o, eventualmente, morirás. Esta característica es algo nuevo que ningún otro juego ha implementado en el sistema de daño de los vehículos.

[i]: En Bad Company 2 podíamos destruir algunos edificios. ¿Qué pasará en Battlefield 3?

El enfoque con los edificios es distinto. Apuntamos más a las micro destrucciones como ciertos puntos de cobertura donde vuelan pequeños pedazos de la pared al dispararles. También tendremos muchos mapas que tienen ambientes urbanos, como vastas ciudades, donde podrás derrumbar gran parte del escenario. No serán todos los edificios pero serán bastantes, muchos más que en Bad Company 2. La estructura es mucho más física ahora ya que en Bad Company explotaba y desaparecía. Pero ahora realmente ves cómo se desmorona y puedes recibir daño con las partes cuando caen.

[i]: ¿Qué pasa si estás con un vehículo cerca de un edificio que se derrumba? ¿Podrá éste recibir daño por el impacto de los fragmentos?

Sí, claro. Definitivamente recibiría daño de estar cerca. Es por esto que comentamos que la experiencia será mucho más física ahora. Yo soy un gran seguidor de la saga Call of Duty en PC y debo admitir que para mí Bad Company 2 fue muy diferente. Algo verdaderamente asombroso. Por la destrucción, las clases, las armas, etc. Battlefield 2 tiene una



jugabilidad distinta a Bad Company 2. BF2 a veces se centraba más en el movimiento de las tropas, más utilización de vehículos mientras que BC2 presenta combates de infantería algo más espectaculares.

i: ¿Qué podés comentarme sobre el balance respecto a la jugabilidad en Battlefield 3? ¿Está equilibrado entre usar vehículos y el combate de infantería?

Diría que es más balanceado y es más auténtico que Bad Company. Es más grande, más como una guerra real pero al mismo tiempo necesitamos hacerlo divertido. ¿Me entienden?

Los jets de combate, por ejemplo, siguen siendo difíciles de aprender a pilotear. Cualquiera que se suba por primera vez se estrellará. ¿Pero es difícil volar, cierto? Aunque tampoco podemos hacerlo demasiado difícil, no puede convertirse en algo injugable. Así que es un balance muy delicado entre hacerlo realista y divertido. Es algo en lo que trabajamos todo el tiempo.

i: A veces el combate terrestre entre las tropas en Battlefield 2 es distinto a Bad Company 2, menos espectacular. BF2 se enfocaba más en el movimiento de tropas hacia los objetivos mientras que BC2 presenta combates más al estilo de película de guerra. ¿Cómo serán los combates de infantería?

Yo creo que está todo más balanceado. Puedes hacer la diferencia sin importar si eres infantería o dentro de un vehículo. Es mucho más complejo. Se tiene que ser muy estratégico, tienes que ser la clase correcta en el momento correcto y en el lugar adecuado. Por lo que dependerá de cómo lo juegues.



i: Algo que gustó mucho de Battlefield 2 fue la posibilidad de que los usuarios pudieran crear mapas y mods con campañas completas. ¿Liberarán las herramientas para eso?

No, no tendremos más herramientas para eso. Ahora es todo más complejo, especialmente por Frostbite 2, que es un motor gráfico tan nuevo y poderoso. Nuestras herramientas de estudio aún no son muy fáciles de usar realmente, por lo que si liberamos algo queremos hacer que sea muy bueno y fácil de usar. Es por eso que en Battlefield 3 tendremos más mapas y mayor libertad en los escenarios que en Bad Company 2. Pensamos lanzar nuevos mapas periódicamente.

i: ¿Que nos puedes comentar sobre servidores dedicados para Latinoamérica?

Tendremos nuevamente los servidores para alquilar como Bad Company 2 y les daremos mayor libertad a los administradores para manejar el server.

i: ¿Hay chances de tener servidores acá en Argentina?

Realmente eso depende de las comunidades. Porque si la comunidad realmente quiere algo, por ejemplo en Argentina, deberían ponerse en contacto con los proveedores de servidores y que ellos nos contacten a DICE. Nosotros estamos dispuestos a trabajar con todos los países pero no podemos ir y contactar a todos, sino que ellos deben acercarse. Por lo que si alguien quiere trabajar con nosotros, estaremos encantados de hacerlo.



[Entre risas maliciosas Dan pregunta: ¿Cómo podemos hacer para tener nuestro server propio? Y devolviendo la risa, Patrick responde: "No, no pueden, no vamos a liberar los servers."]

i: ¿Qué podés comentarnos sobre el contenido descargable?

Tenemos planeado ir lanzando contenido descargable a medida que pase el tiempo.

i: ¿Los DLC se cobrarán? Ya que en PC, a diferencia de las consolas, es prácticamente normal que el contenido sea gratis.

Veremos... No puedo decirles más por ahora.

i: El nuevo sistema de EA, Origin, está tomando tanta fuerza al punto de verlo en juegos de celulares como iPhone. ¿Es por esto que no están vendiendo el juego en Steam?

Si bien el juego no sólo se vende por Origin –por ahora– no está en Steam. Ambas companías se están hablando respecto al tema. Pero no sé cómo está yendo eso.

[i]: ¿Qué podés decirnos respecto a la controversia generada por los términos de servicio de Origin y la privacidad de los usuarios?

Es un texto legal estándar, normal. No hay spyware dentro del programa Origin. Puedo prometerles que no hay ningún programa spyware. Es sólo como cualquier otra plataforma de las que venden juegos.

[Risa mediante, Shadbox preguntó: ¿Lo tenés instalado en tu máquina? ¿Confiás en Origin?
Patrick, risueño, afirma: "Sí, lo tengo instalado. Tienes que confiar en Origin."]

[i]: Los términos de servicio de Origin explican que puede revisar tanto el hardware como el software del equipo. Pese al cambio que se realizó por parte de EA, sigue siendo similar.

Pero Steam hace eso también. Quédense tranquilos, no se va a robar información para nada.



[i]: ¿Cómo será el nuevo server browser en Battlefield 3?

El nuevo sistema estará basado en la web como cualquier otro servicio. No será un problema cambiar entre el juego y el web browser. Cuando lo inicies empezará a cargar el juego en segunda instancia y cuando cierres el juego volverás al web browser. Pero siempre podrás hacer ALT+TAB si quieres, sin problemas.

[i]: El Server Browser de Bad Company 2 solía tener ciertas fallas al agregar los servidores a los favoritos. ¿Podremos ahora armar un listado de servers favoritos?

Sí, sin dudas. Ahora tenemos más flexibilidad al estar basados en un sistema web. Podremos actualizarlo todo el tiempo o cambiarlo y eso es más fácil de mantener para nosotros. Cuando encuentras un server en el browser podrás unirte mientras el juego se inicia en segundo plano. Por lo que verás un ícono en el server browser mostrándote que el juego está cargando y cuando termine se cambiará en el juego ya dentro del mapa. No será problemático para nada.

[i]: ¿Cuáles herramientas brindarán para administrar los servidores?

Nosotros daremos los archivos de librería necesarios como para que las comunidades puedan programar las herramientas para administrar los servers. Como es el caso de ProCon que es una de las herramientas más usadas para administrar servidores de Bad Company 2.



[i]: ¿Ustedes harán algunos plugins o la comunidad deberá crear todo?

No lo sé sinceramente, creo que haremos algo. Pero las comunidades desarrollarán los programas y las herramientas como hicieron con Battlefield 2. Muchos de los mejores programas vinieron de las comunidades, son muy creativos. Por lo que nosotros daremos las herramientas para que ellos puedan armar los mejores programas.

[i]: ¿Para los administradores de servidores de Battlefield 3 habrá nuevas reglas de conducta exigidas por EA o serán las mismas de Bad Company 2?

No sé los detalles sobre esto pero sí daremos más libertad para configurar los servidores. Tendrán la chance nuevamente de tener servidores unranked (sin rango de nivel) y para los ranked (con rango de nivel) tendremos un nuevo set de reglas.



[i]: Poco sabemos de los aviones en Battlefield 3. ¿Cuáles serían las características más importantes de los mismos?

Serán muy similares a como eran en Battlefield 2. Creo que será un poco más fácil de empezar a usarlos pero seguirán siendo muy difíciles de dominar ya que, por dar un ejemplo, es muy fácil salirse del mapa.

[i]: ¿Se podrá utilizar un gamepad o joystick para pilotear los aviones?

Sí, por supuesto. Se podrán usar sin inconvenientes.

[i]: ¿Cómo será la personalización de las armas?

Será igual en consolas como en PC. Son más de 50 armas y todas modificables. También podremos personalizar los vehículos colocándoles distintos dispositivos y utilizar diferentes tipos de munición.



[i]: ¿Habrá diferencias en el modo Hardcore?

Hoy por hoy el juego en sí es más Hardcore. Si bien no puedo dar muchos detalles, verán que incluso el modo normal ya es distinto a lo que era Bad Company 2.

OH DEMOO ERES MÍA

Luego de la extensa entrevista a Patrick pudimos probar una versión del juego para PS3. Aun en esa versión, la calidad gráfica logró sorprendernos. ¡Imagínense a un miko enfermo de los FPS como yo –XinsaneX– con la chance de probar esta exclusiva teniendo a alguien de DICE al lado! Sí, para mearse encima. Por suerte, el pañal que había llevado era de buena calidad. [N. de Ed.: Eso creyó este miko tonto, pero nosotros vimos manchas en el pantalón y lo documentamos en video.]

Una de las ya conocidas características nuevas de este pikoroso fichín es la chance de jugar en modo cooperativo. Pudimos jugar una misión en la que debíamos rescatar al desertor Hamid El Zakir y llevarlo a una zona segura. La idea era hacerla en modo sigiloso, pero nosotros como somos simios machos bien [IRROMPIBLES] estallamos todas las alarmas.

La IA es muy buena, busca cubrirse y devolver fuego inmediatamente. El combate cuerpo a cuerpo, cuando intentan

BATTLEFIELD PLAY4FREE



Tras el éxito de Battlefield Heroes –6 millones de usuarios registrados, la mayor cantidad de jugadores en la historia de la franquicia Battlefield–, el nuevo estudio de EA, Easy, se dispone a lanzar la versión free-to-play de Battlefield.

Battlefield Play4Free combina actualizaciones de los mapas clásicos y vehículos de Battlefield 2, las diferentes clases de armas de Bad Company 2 y el sistema rolero de personalización de BF Heroes. El juego simula la carrera ascendiente de un soldado profesional.

BFP4F arranca en Beta abierta esta primavera. Por ahora, no sabemos si funcionará bien desde Argentina, pero será cuestión de colocarse in position.

la física del Frostbite 2 Engine se hace evidente al ver las partículas de polvo o los pedazos de pared saltando cuando reciben impactos de bala. La acción de esta misión se pone más intensa a medida que llegamos a los vehículos y el infierno se nos cae encima. Enemigos en la calle y en los techos tienen como fin llenarnos de plomo. Si vos o tu compañero caen, se puede buscar resguardo y seguir usando las armas. Todo esto en cuestión de segundos llenos de adrenalina y sobre todo realistas.

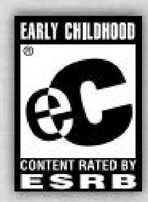
Además de la demo, más tarde en la presentación del juego en público, Patrick Liu nos mostró cómo funciona el Battlelog. Este sistema, similar a una red social como Facebook, nos permitirá realizar un seguimiento a nuestro progreso como también al de nuestros amigos. Podremos ver información de usuarios de todas las plataformas –PS3, Xbox 360 y PC–, armar pelotones, listado de amigos, medallas, estadísticas y muchísimas cosas más. Battlelog no tendrá costo para los jugadores.

Para cerrar, debo decir que al haber tenido la chance de jugar la demo, logré sorprenderme aun cuando había visto videos. El sonido vuelve a sentirse tan espectacular como en Bad Company 2. La gráfica se ve increíble y la física puede llegar a volarnos el corazón de un bobazo. Y lo más emocionante de todo esto fue que la demo que testeamos estaba en estado alfa y en una PS3. ¡No puedo esperar a ver la versión final y en PC! Ciertamente, Battlefield 3 puede llegar a ser el mejor juego de 2011. [i]

IN POSITION!

ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



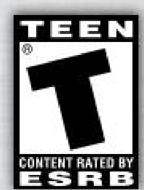
EARLY CHILDHOOD - Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



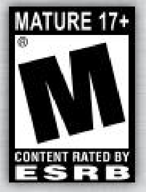
EVERYONE - Niños desde 6 años. Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



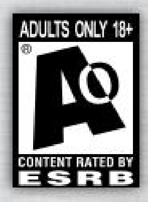
EVERYONE +10 - Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



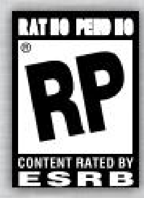
TEEN - Para personas desde 13 años. Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



MATURE - Apropiado desde los 17 años. Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY - Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING -Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

Equipate para sobrevivir





1º Premio: MINI MOUSE AZURUES

Gentileza de Thermaltake Argentina
www.thermaltakeargentina.com | Ver pág. 51.

2º Premio: AURICULARES BAWA

Gentileza de HANXO – Passion for Sound
www.hanxo.com

Para participar, por favor enviá un email con el asunto "IN POSITION!" a: **concursos@irrompibles.com.ar**
Por favor, incluí en el mail tu nombre completo, nick en el sitio y teléfono.
Sortearemos los premios el domingo 20 de noviembre de 2011 a la noche, vía random.org.

Sólo válido para residentes en Argentina.

REVIEWS

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Deus Ex
HUMAN REVOLUTION™



O la historia del Hombre Victorinox

CUALQUIER MICO QUE SE PRECIE DE TAL –y con un par de añitos de más– tiene que haber jugado Deus Ex. La maravillosa obra ciberpunk de Warren Spector que en el año 2000 arrancó la era de los híbridos entre shooter, rol, aventura, puzzle, exploración y sigilo, volvió sin su creador original pero con toda la onda y mucha pinta a Blade Runner.

DEUS EX, desarrollado por ION Storm y publicado por Eidos Interactive en el año 2000, fue el primero que mezcló RPG con FPS de una forma tan efectiva. Un juegazo que algunos de los más prestigiosos medios llegaron a señalar como el mejor de la historia. En 2003, el segundo Deus Ex, Invisible War, resultó una pobre copia del primero y así perdimos la fe durante siete años. De todas maneras, cuando se anunció Human Revolution, todos nos pusimos en guardia y movimos la cola.

Este tercer Deus Ex es una precuela que ocurre 25 años antes del primero. Acá lo que está en boga es la biomecánica y no la nanotecnología. El ambiente está bastante caldeado con el tema, se discute a niveles filosóficos, culturales y políticos. La ciencia juega a ser dios y la sociedad no está del todo preparada.

En el medio de toda la batahola se encuentra el infaltable chongo recio de cada juego. Su nombre es Adam Jensen. Un ex policía ahora encargado de la seguridad de Sarif Industries, una megacorporación de biotecnología. Nuestro alter-ego poligonal será víctima de un tremendo ataque que lo dejará al borde de la muerte, y despertará seis meses después transformado en una Victorinox humana cual Steve Austin en El Hombre Nuclear [N. de Ed.: se le cayó una sota a Esteban.]

La trama va de conspiraciones, mentiras, el destino de la raza humana y hombres mesiánicos. Lo de siempre. No les vamos a contar nada más porque la verdad que el guión tiene sus momentos. Pero, en general, no es nada del otro mundo, sobre todo si se jugó al Deus Ex original, o se vio Ghost in de Shell, Blade Runner, Matrix o similares.

Deus Botox

Vamos con lo no tan bueno o cuestionable, y que es con lo primero que nos encontramos: los gráficos. La verdad es que parecen viejos. El modelado en general es bastante añejo, en especial con los personajes que pululan por las

Por Esteban Echeverría | Kaliban13



ciudades. Es un poco mejor con los personajes principales, y muy bueno con el protagonista. Pero la sensación generalizada es la de un juego con un par de años encima. Incluso se notan texturas en baja resolución en varios momentos en la versión de PS3 que revisamos. [N.de Ed.: Se ve mucho mejor en PC, siempre que tengamos una súper placa de video.]

Pero hay algo que ayuda muchísimo al apartado gráfico: la dirección de arte es espectacular. Realmente en este punto la producción sobresale de la media; el trabajo en el diseño de vestuario, armas, vehículos y paisajes urbanos es sobresaliente. Cada detalle en el aspecto de diseño es excelente. Se nota cómo la dirección de arte acompaña al guión. Estamos en un momento trascendental para la Humanidad y cada detalle nos lo anuncia y subraya. En Detroit, por ejemplo, vemos muebles de estilo antiguo y al lado un monitor táctil, los vestuarios con algo de medieval vistiendo cuerpos mitad orgánicos mitad mecánicos. Un futuro distópico donde la humanidad trata de arraigarse en la tradición humana, pero la ciencia y tecnología inevitablemente la alejan de su esencia.

Por otro lado tenemos entornos fríos y futuristas, donde lo humano se presenta agonizante y perdido. Nada más impresionante e hipnótico que ver la enorme ciudad doble de HengSha en China. Te deja con los ojos como platos.

Y siempre todo con esa fotografía sepia y doradita que nos pareció muy interesante, claramente basada en la estética de la secuela de Ghost in the Shell, Memories y, claro, en la querida Blade Runner (si no vieron estas pelis que vamos nombrando, ¡véanlas! Son obras fundamentales del ciberpunk, que van de robots tristes buscando su propósito a base de tiros y filosofía. Curiosamente, digamos que curiosamente, igual que en este juego.

Pero otra vez pareciera que la técnica va en detrimento de lo artístico. Las ciudades parecen un poco vacías, los modelos de transeúntes se repiten, no hay autos en movimiento, tampoco parece haber demasiado tránsito aéreo. Otra vez ese aire añejo. Y ya sabemos que no es algo que se deba a lo limitado de la memoria de las consolas actuales, sobre todo después de ver L.A Noire, por dar un ejemplo.

¡Algo que desilusiona mucho es que los espectaculares trailers que vimos en Internet antes del lanzamiento no están en el juego! Todo hacía pensar que estando en el medio Square Enix, íbamos a encontrarnos con impresionantes cinemáticas con calidad similar a la de los Final Fantasy, pero no. Ni siquiera en la presentación vemos el increíble trailer que se lució en las convenciones y webs, un espectacular cortometraje en sí mismo que comienza con Adam soñando algo con reminiscencias al mito griego de Ícaro. Las pocas cinemáticas que encontramos están generadas con el mismo motor del juego pero prerendereadas, agregando un par de efectos lumínicos y de partículas. Durísimo y raro. ¡Semejante corto, y no me lo metés en el Blu-ray para verlo en HD, papá! Cualquiera. Si no lo vieron, búsquenlo en irrompibles.com.ar, previa puesta de babero.

11 años no es nada

Pasado el enojo con las visuales, es notorio y gratificante cómo parece que estamos en una continuación natural del Deus Ex original. Esto se nota a los primeros minutos al movernos por el entorno, no hay dudas de que es un Deus. Es más lindo, más cool, pero responde fielmente al universo único de la saga.

La fusión entre shooter y rol funciona como siempre. Vamos subiendo niveles con puntos EXP y ganando o robando dinero. Con uno subimos niveles, con el otro compramos equipo y objetos.

Lo más interesante de subir nivel es el sistema de puntos Praxis. Con estos podemos desbloquear "aumentos" que Adam lleva incorporados pero no tiene activos. La forma en que vayamos aumentando al personaje, y las decisiones que tomemos al respecto, hacen variar bastante la experiencia de juego. De esta forma, en los créditos finales, uno se pregunta cómo hubiera sido si aumentaba tal cosa o la otra, si hubiera sido más guerrero que pirata informático, o más sigiloso que kamikaze ciborg. Ahí reside el corazón de un Deus Ex, y ahí es donde Eidos Montreal cumplió con creces. Digamos que, en efecto, era lo que queríamos como fanas del glorioso Deus Ex.



Uno puede ser un ninja futurista para avanzar por el juego como si no existiera, aumentando silenciadores de pasos, camuflaje termo-óptico, implantes cerebrales para hackear cualquier sistema y equiparse con pistolas tranquilizantes, fazers y ballestas (¡volvió la ballesta, SHI!).

O puede ser una máquina de matar con -0 en sutileza; aumentando fuerza de brazos, blindaje corporal, implantando explosivos que salgan de la espalda, retinas con mira electrónica y fusiles de asalto, revólveres explosivos y lanzacohetes.

La variedad y cantidad de aumentos y armas es realmente grande. Los aumentos se dividen en distintos tipos y cada uno tiene varios niveles. Lo mismo pasa con las armas, las cuales podemos ir adaptando, comprando o encontrando modificadores de daño, sobrecalentamiento, miras láser y un largo etctétera.

Uno puede decidir la personalidad de Adam y el modo en que transitará su cruzada. O casi. En determinados momentos del juego, tendremos que enfrentarnos a unos jefes finales. Unos combates que son imposibles de evitar y bastante difíciles.

¿Esto es malo?

Si uno quiere completar el juego como la mejor maquina jamás creada para matar, es totalmente posible. Adam es una bestia si lo aumentamos correctamente. ¿Pero si uno quisiera hacerlo como la mejor máquina de sigilo, y no matar a nadie en todo el juego? Adam también se mueve como un fantasma con los aumentos correctos y se puede recorrer y completar todos los escenarios sin matar a nadie, pero es imposible no combatir y matar a estos jefes (¡CUAC!).

Esto sí atenta con la esencia de un Deus Ex, ahí Eidos Montreal no cumplió tanto. En el caso de este reviewer, bueno, yo le arranqué la cabeza a todo el mundo. ¿Pero si no hubiera querido, eh? ¡¿Eh?!

Algo a festejar es la dificultad. En la era de los juegos más fáciles de la historia de los fichines, Deus Ex se destaca por ser un poco más difícil que la mayoría (jugándolo en difícil por supuesto, como corresponde). No les vamos a decir que es un Demon's Souls ni mucho menos, pero con dos o tres tiritos de un enemigo, Adam se transforma en tostadora en un segundo. Tiene la porquería esa de regeneración de energía, como todos los juegos actuales, pero en Deus Ex se recarga leeeeeentamente; eso ayuda a elevar la dificultad ya que si estamos al descubierto esperando que Adam se regenere: tostadora. Encima los ítems que curan son escasos, lo mismo que la munición, y los aumentos gastan batería y no duran nada. Belleza.

Para ayudarnos existe el sistema de cobertura, que recuerda enormemente al usado en Metal Gear, sobre todo por el hecho que cuando Adam se cubre o esconde, la cámara pasa a tercera persona. De hecho hay mucho en el juego que recuerda a Metal Gear, o a Assassin's Creed. Todos los juegos con mecánicas stealth se parecen entre sí, así-que-ta-todo-bieeeeen. Cuando Adam derriba a un guardia o enemigo acercándose sigilosamente, nos da la opción de noquearlo o asesinarlo. En este momento la cámara también cambia a tercera persona, mostrando una animación aleatoria del modo en que Adam completa nuestro mandato. Este agregado es bienvenido para darle espectacularidad y un toque más de estilo sobre el sistema de juego original.

The Sound of Music

Un punto a destacar por sobresaliente es el apartado sonoro. Los efectos son impresionantes, la primera vez que se dispara el fusil de combate uno se da cuenta de que está ante uno de los referentes al respecto. Lo mismo con el sonido de cada arma, los ruidos en el momento de recargarlas, el sonido de los aumentos de Adam cuando están en funcionamiento, realmente excelente.

El uso dramático del sonido también merece ser destacado. En todo momento nos persigue el murmullo agobiante

de televisores y radios dándonos más conocimiento sobre el mundo y el conflicto que se vive, subrayando la idea de que estamos transitando un momento trascendental para la raza humana. A esto también ayuda la excelente actuación en las voces de los personajes en inglés. Incluso la traducción al gallego no molesta. [N.de Ed.: ¡Pero si es patética, tío!]

Y en lo que respecta a la música compuesta por Michael McCann, estamos en presencia de lo mejor que se ha hecho en los últimos tiempos en esta industria, es soberbia. En el momento en que se está instalando el juego, sin siquiera ver una imagen, la música ya nos traslada la esencia de la trama, el clima de desolación, melancolía y desesperanza en el cual nos vamos a introducir ni bien tomemos el mando del pobre Adam. Sin siquiera jugar, uno ya sabe que es poco probable un final feliz. Más de una vez, al cargar el juego, me quedé colgado escuchando el tema del menú principal, y ahora es uno de los discos que más escucho en mi teléfono. IMPECABLE.



Pero... ¡si estás iguaaaal!

En definitiva, nos encontramos con la grata sorpresa de que 11 años después, continuamos jugando a Deus Ex. Nos acordamos y reivindicamos las bondades del original jugando a su secuela/precuela, recordando las mismas sensaciones que vivimos con el querido J.C., ahora jugando con Adam: los combates desiguales, la fragilidad de nuestro hombre máquina frente a centinelas robot, el miedo a que nos descubran cuando pasamos en cuclillas detrás de un guardia, los viejos y queridos conductos de ventilación y, claro que sí, la nunca bien ponderada ballesta.

Para los micos fans del original, al final de los títulos tenemos sorpresa, cual peli de Marvel. ¡YEAH!

En definitiva, un Deus Ex con todas las letras –por algo no le pusieron numerito al título–. Gran trabajo que no pierde la esencia de uno de los grandes padres de la generación actual de videojuegos. Una obra ciberpunk más que digna para revitalizar este género medio olvidado, al menos hasta que se estrene la precuela de Blade Runner que está preparando Riddley Scott. ¿Y para cuándo un Syndicate, muchachos? Ese rumor nos dejó con las ganas. En fin. Final.

Señores, DEUS EX ha vuelto, larga vida a DEUS EX. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El Deus Ex de siempre, con una notable puesta a punto.

LO BUENO: intacta. Dirección de arte. Música. Sonido. Rejugabilidad. ¡CIBERPUNK!

LO MALO: Aspecto gráfico algo anticuado. Se zarpa un toque con los tiempos de carga.

85%

SCEA | Insomniac Games | FPS | PlayStation 3

Por Durgan A. Nallar | Dan



Resistance 3

De quimeras y raíces de género

LA MUERTE TAMBIÉN DA VIDA, dicen. El viejo y ajetreado Nathan Hale ya no está entre nosotros, pero de alguna manera sigue siendo un héroe: su loca sangre permite sintetizar una cura para el virus Quimera. Y aunque el 90% de la humanidad ya fue infectada, aguanta. Uno de los sobrevivientes es el ejecutor de Hale, Joseph Capelli. Un nuevo héroe, más comprometido con su familia, portador de esperanza.

Los Quimera son feos, tienen muchos ojos, varios brazos, disparan armas horribles y babean. No se ve que babean, porque la PS3 ya muestra sus años, pero uno se lo puede imaginar. Capelli abandona el refugio subterráneo en Oklahoma, donde los que escaparon al virus viven hacinados, para emprender un viaje suicida hasta el corazón ahora congelado de New York, lugar en el que una colosal torre orada el cielo abriendo el tejido de la realidad. Detener el plan de los Quimera es prioritario.

Este mundo de los años 50 está en ruinas, agrietado, aplastado por la guerra. Todo es escombros, polvo, el viento arrastra hojas secas y porquerías. Más adentro del camino las cosas no están mejores. New York reluce bajo el hielo y la nieve.

La historia prosigue su curso por unas seis a ocho horas, más o menos, con un enemigo inesperadamente humano que da una vuelta de tuerca a la narrativa, y un final con clímax enrarecido. Pocos bosses, pero lindos; de los grandes y de los que parecen edificios con patas. Muchos Quimera, feos. Feos y tontos. En nivel normal, Resistance 3 tiene altibajos en la IA. A veces los monstruos te saltan a la cara, enseguida se quedan como esperando a que les metas un tiro.

Pero guarda: este fichín exuda mucho picor. Si uno tiene una PS3, es algo así como una compra obligada. Hay juegos mejores; incluso Resistance: Fall of Man, es mejor; sí, el del 2006. Pero este es superior a Resistance 2, que nos dejó más bien tibios. Vale la pena. Y lo que destaca: Es un FPS del viejo estilo, como si hubiera por fin una vuelta a las raíces. Nada de escuditos que se recargan solos, hay que encontrar recargas tiradas por ahí. Nada de dos armitas, se puede cargar todas juntas –aunque hay un modo de cambiar rápido entre dos a elección– y, por eso, segrega mucha adrenalina. Tampoco se puede encarar a lo bestia, hay que cuidarse.

¡Las armas, cuánto amor! Son las pornstars de Resistance 3. Tienen disparo secundario. Por ejemplo la Magnum, con un tiro clavás una bala, con el gatillo secundario la hacés explotar regando Quimera por todo el piso y las paredes. Los Quimera son buenos explotando.

En síntesis, Resistance 3 es un shooter de los buenos. La cosa se pone mejor en multiplayer. Ya no se puede competir entre 60 como en Resistance 2, ahora sólo entre 16, pero es más dinámico y las armas hacen la diferencia. Hay varios modos de juego, con la clásica estructura de niveles y equipo básico que se puede ir mejorando. También hay habilidades que ponen diversidad a la estrategia de cada nivel.

Para los más amigos también hay algo, el modo de campaña cooperativo online para dos y que también vale en pantalla dividida. Resistance 3 soporta Move –sólo en single player–, Sharpshooter y 3D. Es una de las apuestas fuertes de Sony para este fin de año. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

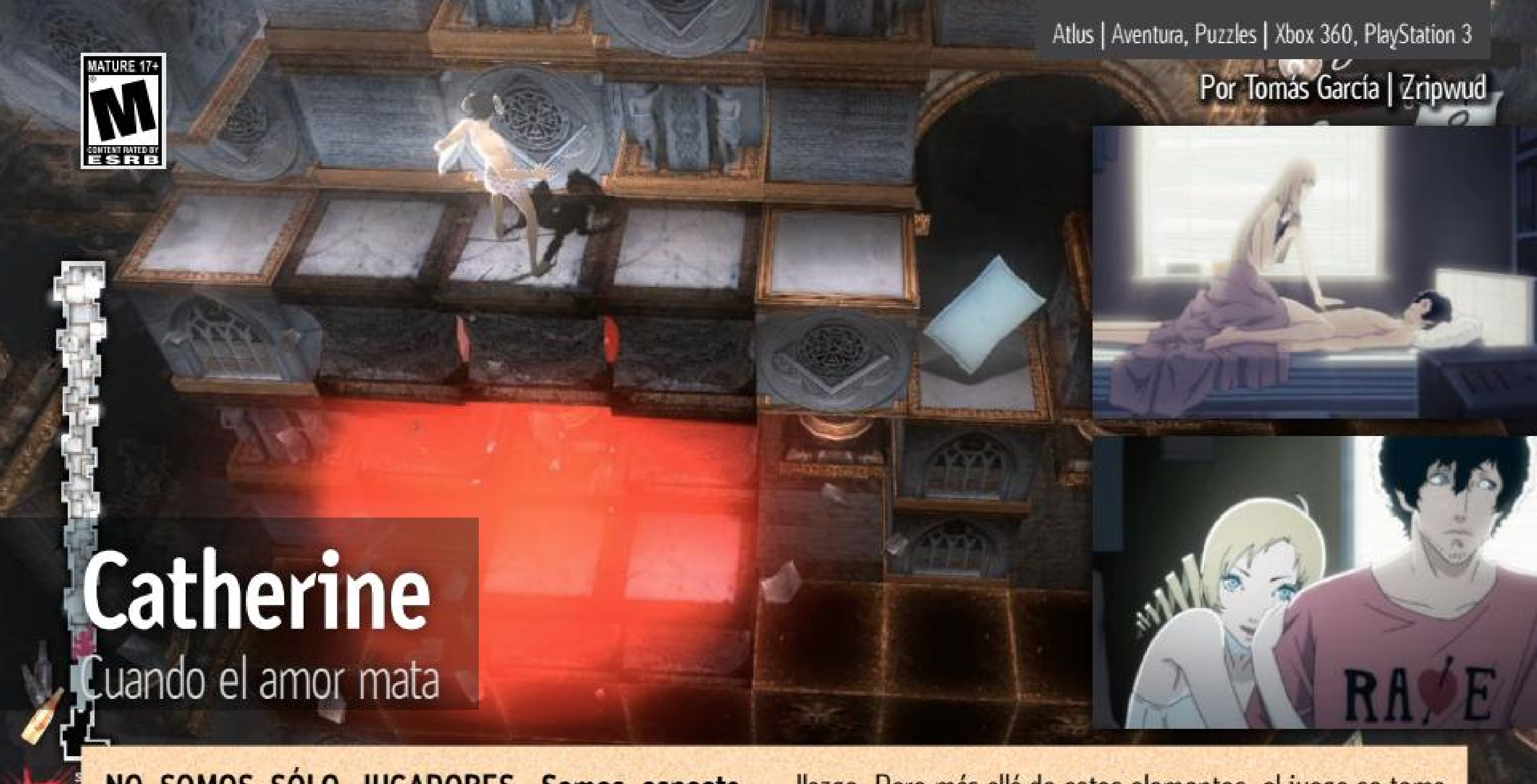
QUÉ ONDA: Un buen FPS exclusivo de PS3.

LO BUENO: Armas exquisitas con disparo secundario. La ambientación y diseño gráfico. La onda old-style. Buen multiplayer.

LO MALO: IA intermitente. Pocos jefes.

80%

Por Tomás García | Zripwud



Catherine

Cuando el amor mata

NO SOMOS SÓLO JUGADORES. Somos espectadores de Golden Theater, un programa televisivo con toques bizarros al mejor estilo Dimensión Desconocida. Y en el episodio de la semana, nos presenta a Vincent, un joven de 32 años con poca motivación que empieza a tener pesadillas después de, dicho mal y rápido, meterle los cuernos a su novia. Desde ese momento, todas las noches visita el mundo de los sueños donde es obligado a trepar una interminable torre junto a otros infieles.

El fichín está dividido en dos mundos: el de la realidad, donde Vincent pasa el rato tomando con sus amigos en un bar, charlando sobre la vida y las pesadillas que lo acosan; y el mundo de los sueños, donde todas las noches debe escalar una gigantesca torre, moviendo bloques y escapando de colosales criaturas que representan sus mayores temores.

La trama gira alrededor de Vincent y la decisión que debe tomar: el lado de la fidelidad y el compromiso con su novia Katherine o dejarse tentar por la libertad de una relación sin compromisos con Catherine —sí, ambas se llaman igual, ¡simbolismo!—. Como jugadores, pueden dirigir el curso de la historia a través de diálogos y respondiendo mensajes de texto mediante un ingenioso sistema que permite elegir varias frases y así crear un mensaje personalizado que refleja una manera de pensar.

La historia tiene varios elementos supernaturales, como jóvenes similares a Vincent que aparecen muertos en sus camas luego de caer de la torre durante los sueños. Esas ovejitas que uno cuenta, dicen, para dormir, aquí caminan erguidas y tienen ojos de demonio. Vincent mismo, en sus sueños, tiene los retorcidos cuernos de un carnero: todo un hallazgo. Pero más allá de estos elementos, el juego se toma el trabajo de analizar seriamente ambas partes de un hombre, la que quiere ser libre y joven por siempre, y aquella que busca comprometerse y tomar responsabilidades más allá de sus propios dos pies. Sí, es muy japonés en su trato de la historia, pero también es gracioso, inteligente y reflexivo. [N. de Ed.: ¡Sólo a los ponjas se les puede ocurrir hacer un fichín sobre el julepe al casamiento!]

Igual, no hay que confundir los tantos. Más allá de lo que aparenta, Catherine es en esencia un juego de puzzle y durante 7 u 8 de las 10 o 12 horas de juego, estarán moviendo cajas. Pero no se alarmen, porque los desarrolladores de la serie Persona lograron crear unas mecánicas dinámicas y tensas que, por lo general, son muy divertidas y gratificantes. A medida que se avanza por la torre se van agregando nuevos tipos de bloques que aumentan el desafío y la experiencia es muy sólida, a excepción de la cámara, que es totalmente inútil.

En una industria abarrotada con juegos que en esencia parecen lo mismo, Catherine es algo nuevo y fresco. No inventa nada, pero sumados, todos los familiares elementos dan para algo que nunca antes jugamos. Está lejos de ser perfecto y el final podría haber sido mucho más simple y misterioso de lo que termina siendo, pero aún así, no existe un juego en el mercado que plantee las ideas y conceptos que presenta Catherine. Nuestra recomendación sería que, aún si no les gustan los juegos de puzzles, le den una chance. Y no se sorprendan si al terminarlo los deja pensando. Es sano. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un juego de puzzles con una gran y reflexiva historia y un impecable y único estilo visual.

LO BUENO: Los puzzles son adictivos, el guión es excelente y ofrece mucho más de lo que aparenta.

LO MALO: Es difícil pero no exasperante, la historia se hubiera beneficiado de más preguntas sin responder.

87%

Konami | Ignition Tokyo | Acción | Xbox 360, PlayStation 3

Por: Tomás García | Zripwud



El Shaddai: Ascension of the Metatron

Dios manda a su soldadito andrógino a salvar a la humanidad

NO TENEMOS NADA en contra del fotorrealismo, pero llega un momento en que las limitaciones del hardware son muy evidentes y buscamos algo más. Algo que le dé un buen sacudón a nuestros sentidos. Por eso agradecemos cosas como El Shaddai: Ascension of the Metatron, un fichín de acción al mejor estilo Devil May Cry, con una estética como nunca se ha visto. Un estilo visual que es muy difícil describir con palabras porque mezcla todo tipo de cosas y hace todas muy bien. Ah, sí... y también es bastante divertido.

Basado en El Libro de Enoc, de la Biblia de la Iglesia ortodoxa copta fundada en Egipto en el siglo I, el jugador ocupa el lugar de este sacerdote que es enviado por Dios a buscar a siete ángeles caídos que deben regresar al Cielo antes de que una inundación destruya a la Humanidad. A la vez, es acompañado por el ángel guardián Lucifer —sí, ese simpático muchachito— y cuatro arcángeles, que lo ayudan a alcanzar su verdadero poder a lo largo de la peligrosa aventura. Esto quiere decir que dedicaremos gran parte de nuestro tiempo a batallar criaturas exiliadas del Paraíso con tres armas repletas de picor celestial.

A la hora de hablar del juego en cuestión, es un poco contradictorio, porque detrás de su estilo visual único —por momentos se pasa de bizarro en serio— se esconde un juego de acción bastante simple. A primera vista por lo menos. A diferencia de otros juegos donde trabajó el director Takeyasu Sawaki, diseñador de personajes en Devil May Cry y Okami, El Shaddai sólo tiene un botón para atacar. Y es exactamente este detalle lo que evita que se transforme en un "button masher", porque es posible ejecutar diferentes ataques variando el ritmo en que se presiona el botón, lo cual permite encadenar poderosos combos.

Después hay otro nivel de variedad, que viene en la forma de las tres armas disponibles. Sólo existen estas tres, pero en esencia son muy diferentes, se usan de maneras diferentes y están diseñadas para diferentes tipos de enemigos. En síntesis, son diferentes. Tenemos el clásico sable, que parece una sierra láser, veloz y medianamente poderosa. Un escudo que se divide en dos a la hora de atacar y es muy efectivo, tanto en ataque como en defensa, pero es muy lento. Y, finalmente, un arma de larga distancia que dispara una suerte de plumas asesinas.

Y aunque El Shaddai es un juego muy divertido en su propia ley, el show se lo roba la estética de principio a fin. Su estilo es verdaderamente indescriptible, ya que mezcla varios tipos de arte, pero siempre impresionantes y muy bellos. Y tiende a sorprender cuando se transforma en un juego de plataformas en dos dimensiones y Enoc es transportado a un cuadro de estilo Ukiyo.

El Shaddai es una esas joyas que lamentablemente no va a recibir mucha atención. Como fichín, tiene sólidas mecánicas que lo hacen muy divertido, el concepto y presentación de la historia es lo suficiente interesante —aunque por momentos no tenga sentido— y además de todo eso, tiene un nivel estético que no se ve todos los días, pero sorprende y maravilla a cada rato. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Lucha y acción en uno de los settings más impactantes que vimos.

LO BUENO: Un estilo visual único y simples mecánicas de combate con mucha profundidad.

LO MALO: Por momentos la historia es incomprensible.

85%

Capcom | Dimps/Capcom | Lucha | Xbox 360, PlayStation 3, PC

Por Lucas Robledo | lufago



Super Street Fighter IV

Arcade Edition (no nos entraba todo en el título, bueh)

GRITOS DE FANÁTICOS devenidos en un silencio absoluto. Gente expectante. El micrófono principal se enciende frente a uno de los responsables de Capcom. Por un segundo, sólo se escucha un breve acople y, enseguida, la voz más esperada declara: "Será la última revisión que se haga de esta entrega de la franquicia. No tenemos planeado incluir más personajes...". Los fanáticos estallan, los alaridos vuelven a copar la sala. ¿Podrá Capcom mantener esta promesa y no resistirse al rugir de sus fans?

Hablar de la saga de Street Fighter es como intentar definir la saga de Mario. Este redactor tiene el orgullo (y la edad) de haber jugado cada entrega y notar, haciendo un paralelismo con otros juegos de lucha, como el prolífero juego de Capcom nunca perdió su esencia, y salvo por algunos traspiés, se mantuvo fiel a sus creencias. Porque lo que hace grande a Street Fighter es su eterna jugabilidad. Movimientos fluidos, respuesta inmediata a los comandos, combos sencillos aunque no por eso menos espectaculares –y personajes con los que uno se puede identificar en los sueños más cercanos– hacen a esta saga indiscutible.

Apenas salieron los primeros avances de Street Fighter IV, todos los fanáticos quedamos boquiabiertos por la propuesta visual. Aunque para decir la verdad, y como buen amante de lo "old school" que soy, no le tenía mucha fe al tema de los gráficos 3D... el 2D es, hoy en día, un gran amigo que me cuesta dejar de querer. Como mencionábamos, los cambios que tuvo la saga a lo largo del tiempo nunca modificaron su dinámica así que ¿por qué hacerlo ahora? Incluso con la propuesta de Street Fighter III, que suponía revolucionaria, su jugabilidad estaba intacta.

Street Fighter IV salió a la luz, y fue todo un éxito, ya que lejos de lo que fue Street Fighter III, llevó a los jugadores mucho más cerca de la experiencia que nos había regalado el viejo pero querido Street Fighter II, el gran coloso.

Claro, ¿qué otra cosa podíamos esperar? Uno de los adjetivos que siempre contagió Capcom fue "detalles". Y Street Fighter IV los tenía todos juntos. Por eso, en cada versión del juego, los ojos se nos iban más y más de su cavidad, como queriendo ser parte de la pantalla. Super Street Fighter IV: Arcade Edition redobla la apuesta, pone toda la carne al asador, y nos presenta cuatro personajes nuevos. De esos que extrañábamos. Y en conjunto nos trae todo ese paquete de combos, de gráficos impecables y coloridos. Todo eso que veníamos disfrutando.

Con un total de 39 personajes para elegir, los agregados son, ni más ni menos, que: Evil Ryu, Yun, Yan y Oni. Además, en esta entrega podemos encontrar un balance mucho más equilibrado de todos los personajes, pudiendo enfrentar prácticamente a todos contra todos sin encontrar mayores ventajas o desventajas. El modo online sigue su curso y es lo más discutido por los usuarios latinoamericanos, al menos hasta donde sabemos: la velocidad de las conexiones, el hecho de que muchos jugadores se retiraban de la partida antes de terminar y otros desmotivadores actos propios del ser humano y ajenos al juego en sí, hicieron que esta modalidad sea bastante discutida entre los jugadores habitué de la saga.

Pero Super Street Fighter IV: Arcade Edition suponía, supone y supondrá una caricia para el melancólico, para el que gastaba monedas y más monedas parado delante de las máquinas recreativas de Super Street Fighter II Turbo: Esta supuesta última versión es la más parecida a aquel refrito de Street Fighter II, el que para muchos es, aun, el mejor de todos. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Jugabilidad indiscutida y una vuelta a sus raíces. ¡Horas y horas de luchas garantizadas!

LO BUENO: Los personajes nuevos. Es el más fiel a la dinámica original de Street Fighter II.

LO MALO: Si somos meticulosos y dejamos el fanatismo de lado, es más de lo mismo, con personajes nuevos... ¿no?

85%

Por Mario Marincovich | Shadbox



Magic: The Gathering

Duels of the Planeswalkers 2012

EL PRIMERO FUE UN ÉXITO de ventas en 2010 y 2011. Este año, Wizards of the Coast y Stainless Games volvieron a la carga con un juego mejorado, pulido y muy atractivo, en especial para aquellos que no conocen a fondo el legendario juego de cartas coleccionable pero tienen ganas de probar sin invertir en cartas reales, o para los más veteranos que andan sin tiempo o amigos cerca.

La nueva versión de Duels of the Planeswalkers se vino con todo. Disponible en Xbox LIVE, PS3 y PC, posee tres campañas, Básica y Venganza, con partidas clásicas mano a mano contra oponentes manejados por la IA, y una de Archienemigos. Esta última se trata de aliarnos con dos compañeros manejados por la inteligencia del juego en contra de un oponente muy poderoso y usando cartas especiales y devastadoras llamadas "Planes". También hay modos cooperativos de Archienemigos y Gigante de dos cabezas (2 vs 2).

DotP 2012 también ofrece una opción online cooperativa con estos modos, así como todos contra todos entre tres y cuatro amigos. Estos modos online son la joya del juego. Convengamos que a veces se hace difícil juntarse entre cuatro amigos, porque tenemos hijos, porque nos dejaron encerrados o porque la luz del sol nos hace mal; no importa el motivo, Archenemy o TwoHeadedDragon Online son fantásticos para jugar Magic entre compañeros virtuales.

También hay nuevos acertijos que resolver, trece en la primera campaña y tres en la de Archenemy. Para aquellos que no jugaron la versión anterior, estos acertijos son situaciones que se nos propone resolver, ya entrada una partida, muy parecidos a los de ajedrez que encontramos en algunos diarios y revistas. Van de menor a mayor y los últimos son realmente complicados.

La IA mejoró mucho, no se apura al jugar cartas y utiliza muy bien los instantáneos. A veces cuando juega con vos en equipo la querés matar, pero ¿quién no se agarró de las mechas con un compañero en alguna ocasión? Para un jugador nuevo, las explicaciones de todas las fases son de gran ayuda, para el jugador casual respetar tanto las fases le va a molestar un poco y, para el jugador experimentado, el juego puede llegar a ser un poco lento, aunque los tips se pueden apagar. Sin embargo, para llanto de los veteranos de Magic, Wizards quitó la posibilidad de jugar hechizos en las fases de Mantenimiento, Robo de Carta y Final del Turno, simplemente para ayudar a los novatos. ¿No hubiera sido mejor un seteo de dificultad?

El manejo de los mazos también ha sido mejorado, permitiendo ahora sí quitar las cartas básicas de los mismos (gracias por escucharnos, Wizards) logrando estrategias más compactas sin cartas inútiles. Lo que aún no nos permiten es mezclar cartas de los diferentes mazos, pero suponemos que son ases en la manga para futuras ediciones.

La interfaz es excelente, muy muy pro, los movimientos de las cartas son muy suaves y se lee bien todo, incluso ante la vista isométrica de la mesa. Y por supuesto el arte de las cartas es alucinante, dan ganas de zoomear cada una de ellas.

Hay 12 logros que pueden obtenerse en el juego básico para Xbox LIVE y Steam y 12 trofeos para PSN. Cada logro o trofeo se obtiene de una manera distinta, ganando partidas igualadas y logrando condiciones de victoria únicas. Tres logros o trofeos adicionales están disponibles con cada expansión. También es posible desbloquear 10 mazos y 16 cartas para cada uno de esos mazos.

Lo más flojo de todo es que no se puede importar los mazos de la versión anterior. Todo el tiempo invertido fue en vano, hay que empezar todo de cero. Incluso si compramos las expansiones tampoco sirven. [i]

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Magic para amigos que no pueden reunirse siempre a despuntar el vicio.

LO BUENO: Cartas baratas, una excelente interfaz, muy buen multiplayer.

LO MALO: Algunas opciones decepcionarán a los jugadores expertos. La IA es medio lela. Imposible armar mazos de ensueño.

70%

Por Sebastián Di Nardo | Moki



EL ROCK De tu Vida

Tiembla Rock Band y muerde la silla Guitar Hero

NO SOY UN TIPO MUSICAL. Tengo problemas motrices y sufro hasta con una harmónica. Jamás podría ni silbar en serio, por eso me gustan los juegos del género. Colgarme una guitarra de plástico con teclas de colores es lo más cercano a convertirme en estrella de rock. Con Rock Band y Guitar Hero pude ser un integrante de los Rolling Stones, de los Beatles y de Radiohead, ¿pero qué tal si quisiera convertirme en un integrante de Rata Blanca, Los Pericos, Intoxicados, Los Ratones Paranoicos? Hasta ahora, eso era imposible.



Hace años que Guitar Hero y Rock Band le ponen ritmo a nuestras PC y consolas, convirtiéndonos en estrellas de rock por un rato. ¿Por qué no hacer un juego de rock nacional, con temas de nuestras bandas –mejor, de toda LATAM–, y donde se pudieran utilizar instrumentos de mentirita como en las consolas? Eso es lo que se preguntó la gente de Next Level del Grupo MDP, editores de la revista Loaded, y sin perder el tiempo se puso manos a la obra. Sus creadores sumaron al proyecto a Mario Pergolini –conductor del programa "¿Cuál es?" de la Rock & Pop– y juntos iniciaron el largo recorrido para construir desde cero El Rock de tu Vida.

Programado íntegramente con un motor propio y utilizando un software especial para convertir cada canción a un formato reconocible por el juego, El Rock de tu Vida –ERDTV– tardó un año en gestarse. El resultado: una explosión de felicidad musical con sello argentino.

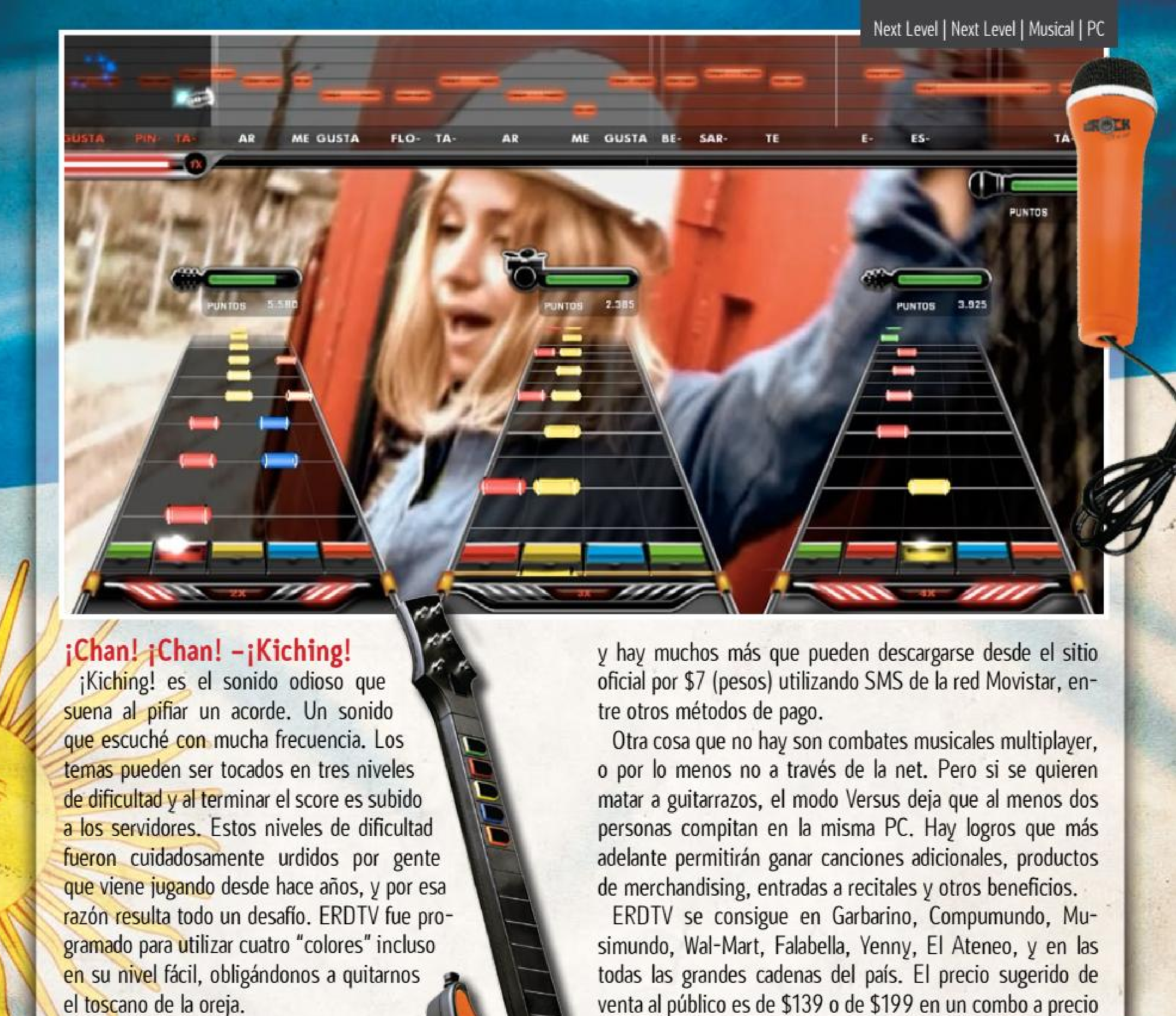
Un viaje al corazón del rock nacional

ERDTV fue y sigue siendo furor en la gigantesca muestra de Tecnópolis. Miles de personas se apiñaron frente al stand para tener la oportunidad de sentirse músicos por un rato. Desde los primeros acordes en la presentación y la sensacional gráfica de los menús, este fichín es una invitación a la música nuestra. El juego corre sin problemas en la mayoría de las PC pero es necesario tener una conexión a Internet en todo momento. El juego necesita autenticar constantemente que la copia es original –algo entendible por el país donde vivimos, cuyos niveles de piratería, si bien van descendiendo, aún son altísimos– y estar logueado a los servidores en los que puede chequearse el ranking de los mejores jugadores en cada uno de los temas, con cada uno de los instrumentos y en cada nivel de dificultad. Como dicen sus creadores, ERDTV pasó de ser un juego de música a convertirse en una plataforma.

Al igual que en la mayoría de los fichines del género, podemos tocar canciones de distintas bandas. El juego desparrama en nuestras PC el amor de 18 canciones de las bandas más picantes de nuestras tierras: Rata Blanca, Ratones Paranoicos, Intoxicados, Guasones, Turf, La Mancha de Rolando, Tipitos, Kapanga, Los pericos y Auténticos Decadentes son algunas de las que se animaron a estar. Cada canción se graba en distintos canales y en cada uno de ellos hay un instrumento, un arreglo o la voz. Para lograr que cada instrumento tenga sus propios acordes, cada banda tuvo que confiar en el equipo desarrollador entregando un master del tema con todas sus pistas abiertas.

LOS INSTRUMENTOS DE ERDTV

Aunque se puede jugar sólo con un teclado, Next Level comercializa los accesorios oficiales opcionales del juego. La guitarra inalámbrica tiene un precio sugerido al público de $299, mientras que la batería está a la venta a $599 y el micrófono USB cuesta $89. ERDTV funciona con la mayoría de los accesorios disponibles en el mercado (Guitar Hero, Rock Band y similares).



¡Chan! ¡Chan! –¡Kiching!

¡Kiching! es el sonido odioso que suena al pifiar un acorde. Un sonido que escuché con mucha frecuencia. Los temas pueden ser tocados en tres niveles de dificultad y al terminar el score es subido a los servidores. Estos niveles de dificultad fueron cuidadosamente urdidos por gente que viene jugando desde hace años, y por esa razón resulta todo un desafío. ERDTV fue programado para utilizar cuatro "colores" incluso en su nivel fácil, obligándonos a quitarnos el toscano de la oreja.

Para los menos habilidosos con sus dedos de ñoqui, hay algo maravilloso: jugar al karaoke intentando meter las palabras de la letra dentro del rango acústico de la canción. Esto suele ser mucho más sencillo que lidiar con problemas motrices y puede mejorar nuestro espantoso canto de ducha. Ponernos en la piel de Piti de Intoxicados no tiene precio.

Gráficamente, ERDTV es mucho más que correcto y por detrás –a diferencia de algunos fichines importados– en lugar de ver personajes 3D tocando, podemos ver los videoclips de cada banda. No es una mala idea, considerando que muchas veces esos clips no tienen tanta rotación en los canales de música, e incluso algunos podrían sernos desconocidos.

ERDTV no tiene un modo Carrera, algo que le daría un orden al juego, pero a no desesperar: hay 18 temas y hay muchos más que pueden descargarse desde el sitio oficial por $7 (pesos) utilizando SMS de la red Movistar, entre otros métodos de pago.

Otra cosa que no hay son combates musicales multiplayer, o por lo menos no a través de la net. Pero si se quieren matar a guitarrazos, el modo Versus deja que al menos dos personas compitan en la misma PC. Hay logros que más adelante permitirán ganar canciones adicionales, productos de merchandising, entradas a recitales y otros beneficios.

ERDTV se consigue en Garbarino, Compumundo, Musimundo, Wal-Mart, Falabella, Yenny, El Ateneo, y en las todas las grandes cadenas del país. El precio sugerido de venta al público es de $139 o de $199 en un combo a precio especial que incluye el micrófono oficial del juego.

Un refresh para el negocio de la música

ERDTV se propone inyectar esperanza en un negocio debilitado por la piratería. Los músicos reciben un porcentaje por la venta de sus canciones. Esto representa un canal de ventas extra para las bandas latinoamericanas célebres y también un empujón para las menos conocidas. En adición, a través de los fichines rítmicos el público puede encontrarse con bandas que no conoce, y disfrutarlas no sólo con melodías, también con letras y videoclips. Y lo mejor de todo: sintiéndose partícipe. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El primer juego musical con bandas argentinas, para PC, y hecho en el país.

LO BUENO: Buen diseño y muy desafiante. Se puede comprar más canciones. Es un canal de ventas extra para las bandas latinoamericanas. Los instrumentos oficiales. Precio accesible.

LO MALO: No tiene un modo Carrera. Necesita conexión constante a Internet. Por ahora, pocos temas.

85%

Microsoft | Robot Entertainment | RTS Free-to-Play | PC

Por Joaquín Metz | @joametz

Age of Empires Online

Nuevo modelo, mismo concepto



AGE OF EMPIRES ONLINE tiene elefantes de guerra. Son como elefantes normales pero con lanceros arriba y armadura. Además de eso, es gratuito. ¿Necesitan más información para decidirse a bajarlo?

AOE Online es un RTS de las mismas personas que les trajeron la saga que conocen y aman. Sin embargo, en este nuevo paquete se suman dos mecánicas que el jugador de los antiguos AOE puede no conocer. Primero, es un juego Free-to-PLay. Eso significa que adhiere a un modelo comercial que se basa en dejar que todo el mundo pueda jugar sin pagar un peso, pero restringiendo el acceso a la totalidad del contenido a menos que se pague una suma de dinero.

De momento, AOE Online cuenta con poco contenido extra para los usuarios pagos, y esta review está basada en la versión gratarola del fichín. Debemos decir que no es necesario poner plata de más para disfrutar del juego. Hay suficiente contenido para mantenernos entretenidos durante mucho tiempo.

Segundo, AOE Online tiene una gran parte de MMORPG. Las misiones que debemos llevar adelante son oriundas de un RTS normal –algunas veces con vueltas de tuerca muy graciosas, como una carrera de camellos– pero de esas quests van a sacar plata, recursos y puntos de experiencia para gastar en su ciudad capital. Esta cumple el mismo rol que un personaje en un RPG masivo: sube de nivel, le pueden agregar edificios para destrabar mejoras que afectan a sus unidades y ese tipo de cuestiones. Personalmente, no me atrapó esta parte del juego, pero para aquellos a quienes les suceda lo mismo advertimos que es posible dejarla totalmente de lado y dedicarse sin rodeos a hacer las quests. No es lo recomendable, pero se puede.

De igual manera, el sistema de crafting es muy complicado y terminé odiándolo casi tanto como a Games For Windows LIVE. Los recursos para crear un ítem se obtienen en un negocio que tenés que construir primero. Para construir el negocio necesitás conseguir otros recursos que se compran en otro negocio que también hay que construir. ¿Notan un patrón?

Lo mejor del juego es la vieja tríada de juntar recursos, construir cosas y romper las del otro. Esa parte de la experiencia es tal cual puede apreciarse en las anteriores entregas de AOE. Las unidades pueden chocarse contra los árboles o contra sus compañeros, pero sucede rara vez y tampoco jode mucho. Definitivamente, AOE Online es una versión orientada al jugador más casual, pero los amantes de la saga pueden simplemente subir el nivel de dificultad si es que lo encuentran demasiado permisivo.

Estéticamente hablando, es un juego precioso. Las animaciones y el tono caricaturesco están perfectamente logrados y son muy relajantes a la vista.

Al final del día, AOE Online es un juego que no deberían dejar pasar. No sólo es gratuito, sino que además de eso es muy divertido. No existe punto de comparación con los AOE anteriores, pero este fichín se merece una bajada. [i]

Games for Windows LIVE del horror

Games for Windows LIVE es el peor cliente online de toda la historia, y es necesario instalarlo para jugar AOE Online. Cuando bajé el juego, GFWL no reconocía mi cuenta. Así que creé otra. GFWL decidió que esa cuenta tampoco le gustaba, así que terminé creando una tercera: "liveesunamerda@live.com". Irónicamente, fue aceptada y parecía que ahora sí podría correr el juego. Pero entonces se le ocurrió pedirme un serial key. Para un juego gratuito.

Afortunadamente, tengo muy buenos amigos. Uno de ellos me prestó su cuenta de LIVE y pude probar el condenado fichín... En griego. Mi amigo creyó que la pantalla de selección de idioma de GFWL era dónde debía seleccionar el pueblo con el que jugar.

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Age of Empires Free-to-Play dirigido al jugador casual.

LO BUENO: La misma mecánica que popularizó a las viejas entregas de la saga.

LO MALO: Games for Windows LIVE.

71%

Por Juan José Stanizzo| Asrafil



Serious Sam: Double D

Stacker 6.0

¿POR QUÉ NO? Imaginamos que esa debe haber sido la pregunta que se hicieron los desarrolladores de este Serious Sam: Double D (SS:DD) luego de tirar en un brainstorming las ideas más disparatadas que se les pudieran ocurrir. Al fin y al cabo la franquicia Serious Sam ya es bastante bizarra por sí misma.



SS:DD agrega a la franquicia de Sam bastantes cosas nuevas, principalmente la reducción de una dimensión, ya que ahora es un shooter pero en 2D. Más allá de esto, lo que resulta más llamativo es la incorporación del sistema Gunstacking que, como su nombre lo indica, nos permite apilar armas hasta un total de seis. De estas solo encontraremos un máximo de cuatro de cada tipo. Lo único que necesitamos para encadenar las armas unas a otras, son unos conectores que encontraremos a lo largo de los niveles.

Pero en este fichín, aparte de las armas, se "stackean" también los cuerpos de nuestros enemigos. Esto resulta algo fundamental para nuestro progreso en el juego, ya que nos servirán para llenar fosas con pinches y pasar por encima de ellos como si de un puente se tratase. Obviamente ver el resultado de nuestro combo de escopetas, tommy guns y motosierras apilándose bajo nuestros pies nos da una satisfacción asesina que nos hará, cual Dr. Picor, reír maníacamente.

Otro elemento que se suma en SS:DD es una plataforma de salto que podemos emplear de varias maneras. Nos vamos a encontrar usándola para subirnos a la cabeza de los enemigos más grandes y enterrarles nuestras cuatro motosierras en el cráneo o para usos más sanos como trepar a zonas inaccesibles con el salto normal que en muchos casos ocultan jugosos secretos –al igual que en otros Serious, hay varios por nivel– como, por ejemplo, ¡más armas para enterrarlas en el cráneo a nuestros enemigos!

En cuanto a los adversarios, se han sumado un par nuevos. Una torre de panqueques con unas vuvuzelas, monos voladores que tiran bananas explosivas estilo Worms y la contraparte femenina de los kamikazes, las femikazes. Estos son sin dudas los más llamativos, hay algunos más que son específicos de la era en la que nos encontremos.

Lo que nos llamó la atención es la ausencia de un modo cooperativo, que le hubiera caído como anillo al dedo para aumentar más la sensación de caos de la pantalla: doce armas disparando al mismo tiempo, solo imagínenlo y sufran con nosotros. Por otro lado, nos encontramos con unos cuantos bugs, más que nada de clipping, que nos hacían atravesar las paredes del juego encerrándonos en ellas y obligándonos a recargar el juego. Otro detalle, que salta a la luz en los enemigos nuevos, es que la calidad del sonido es bastante inferior a la de los previos Serious. Como último punto a remarcar es que el juego no soporta más que 1680x1050 de resolución, algo extraño en esta era HD, pero nada serio considerando lo bien que está hecho cada enemigo de la serie en 2D.

En resumen: caos, genocidio de bichos varios y pilas de armas, todo ese bizarror por $8 USD en Steam.

¿Por qué no? [i]

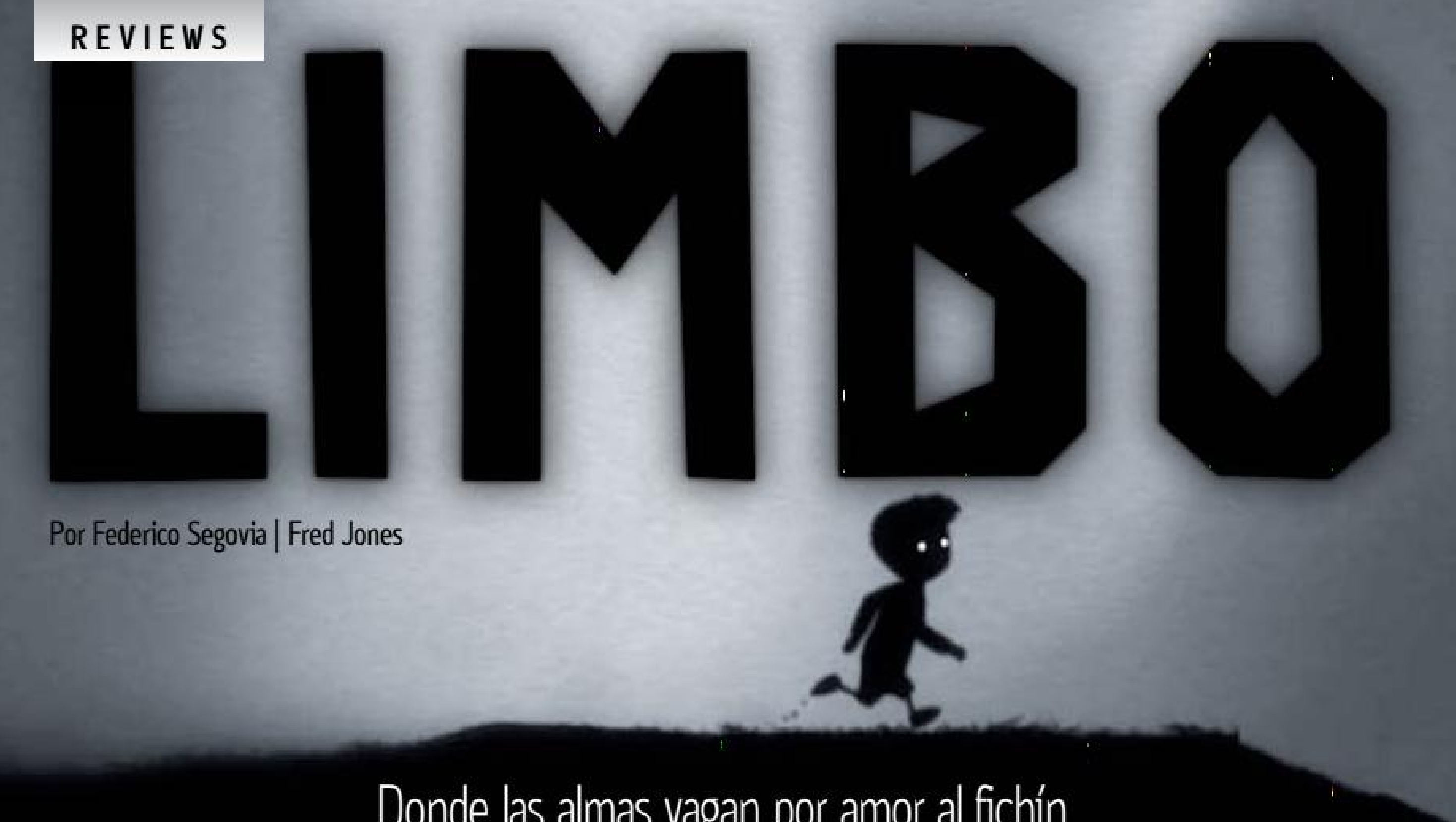
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Serious Sam en 2D que empieza a calentar los motores para SS3: BFE.

LO BUENO: Gunstacking! Bosses gigantes y caos clásico de la serie.

LO MALO: No hay coop, algunos bugs y la ausencia del querido Cañón.

70%



LIMBO

Por Federico Segovia | Fred Jones

Donde las almas vagan por amor al fichín

AL DESPERTAR NOS ENCONTRAMOS SOLOS en el medio de un frondoso bosque. Apenas se distinguen sombras, siluetas, pequeños movimientos en la niebla espesa. Negro, gris, blanco; no más colores. Hay una sola dirección, hacia adelante. Criaturas voraces, lejanos sonidos. Niños ahorcados pueblan el triste paisaje. Nuestra pequeña hermanita ha desaparecido, debe estar por allí en alguna parte. Si buscamos respuestas, pues... sólo una dirección: adelante. La perspicacia es la única arma.

LIMBO consigue algo que debería lograr cualquier videojuego: hacernos fanáticos, viciosos, que queramos terminarlo. ¿Cómo lo logra? Hace tiempo, leí algo que me gustaría compartir, ya que creo que allí se esconde el secreto de este juego: en el mundo de la magia, cuando nos adivinan la carta que elegimos o cuando sacan un conejo de la galera, todos sabemos que en algún lado está la trampa; pero como esa información –el cómo el mago hace el truco– se nos omite, nosotros la completamos con nuestra imaginación. ¡Es magia!, decimos. Y es así que por unos minutos o hasta que termine la función creemos que ¡sí, es magia!



Y LIMBO tiene eso. Es un mundo extraño. ¿Es nuestro mundo? ¿Es literalmente el limbo, aquel lugar a donde van las almas de los que, antes del uso de la razón, mueren sin bautismo? El monocromático paisaje nos está gritando algo y esperamos que esas palabras nos lleguen... y nunca llegan. Distinguimos en la bruma decenas de niños colgados, pisamos charcos (¿putrefactos?), los árboles parecen muertos o, mejor dicho, todo ese mundo pareciera agonizar. Sólo encontramos unos pocos seres vivos, que nos atacan o tienden trampas pero jamás se acercan.

Desde que comenzamos el juego no sabemos qué sucede. Corremos sin parar, buscando algún indicio que nos permita entender, con la esperanza de que al llegar al final podamos saciar nuestros interrogantes.



Pero la respuesta termina siendo más acotada de lo que esperábamos. Un gran agujero de vacío queda en nuestro interior. Es ahí cuando viene toda nuestra imaginación a llenar ese espacio. Y es que esto es lo que tiene de positivo y lo que hace aún más valioso el juego: cada quien encontrará su propia respuesta. Esto quiere decir que cada jugador habrá jugado un juego diferente. Algunos habrán reconocido a un niño que busca sin parar a su hermana en esa brumosa frontera con la muerte; para otros, será un sueño, o quizás el niño estará ya sin vida atravesando un limbo sin fin.

Y es así que, cuando terminamos de jugar, uno siente ganas de buscar a otra persona, un amigo, un familiar, alguien que también lo haya terminado, para hacer la inexorable pregunta: ¿qué fue lo que vos entendiste?

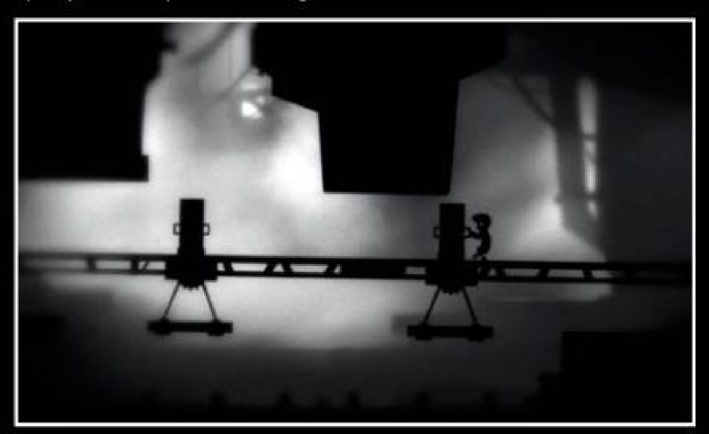




Juegos Indies

Cada vez sorprenden más los juegos indies; es decir, independientes. Aunque pequeños, hechos con pocos recursos y por poca gente, logran productos de altísima calidad que desafían en diversión a los grandes colosos triple A.
Ejemplo de esto son juegos como Osmos, de la compañía canadiense Hemisphere Games, que ha logrado gran popularidad en iOS; Machinarium, de la desarrolladora checa Amanita Design; y Braid, de Jonathan Blow. La fuerza del buen diseño se suele ver actualmente mucho más en los juegos indies que en las series y licencias reconocidas publicadas por los grandes publishers, que suelen ser cuidadosos debido al riesgo económico que supone la innovación.

Por otro lado, con un gameplay cuidadosamente desarrollado, se lograron puzzles que desafían la imaginación. Con pocas dinámicas de juego –solo se puede caminar, correr, saltar o mover objetos– LIMBO nos enfrenta a una variedad de interesantes obstáculos. El environment es algo impresionante y parte funcional de los puzzles. El viaje sin descanso es a través de bosques, represas, una ciudad, lo que parece una fábrica, y cada lugar sorprende con diversos elementos que ponen a prueba el ingenio.



Otro de los grandes logros es el que hace a su estética y sonorización. Con el estilo de las viejas películas noir, o como dicen algunos, del expresionismo alemán, nos sumerge en un mundo por sobre todo oscuro. Durante el juego van apareciendo representaciones al límite del gore. LIMBO te mete dentro de una película. Su estética es muy cinematográfica, y hace énfasis en ello presentando una interfaz completamente limpia. La sonorización crea un ambiente de constante suspenso.



No podemos dejar de hacer mención a la física del juego. Uno puede sentir cierto grunge al caer en las colinas, al caminar, como si la estética de la imagen encontrara en la física del juego un mismo mensaje, pero con diferente lenguaje.

LIMBO tiene grandes momentos: la aparición de la araña gigante y la llegada a la ciudad son dos de los que, en el caso de este redactor, quedaron grabados en su mente. La araña logra impactar. Es una silueta que no se distingue de los árboles, pero al hacer su primer ataque cosecha el miedo que fue sembrando el juego desde el comienzo. Al llegar a la ciudad, uno entiende que no es un mundo extraño, es nuestro mundo, destruido, pero nuestro mundo al fin.

LIMBO es el primer videojuego desarrollado por la compañía danesa Playdead. El concepto fue originalmente concebido en el año 2004 por el director de esta compañía, Arnt Jensen, según han anunciado Dino Patti, socio de Playdead, y el jefe de diseñadores Jeppe Carlsen. Antes de su lanzamiento al mercado, LIMBO ya había ganado dos premios del Independent Games Festival. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Uno de los juegos indies más sorprendentes de estos años. Imprescindible.

LO BUENO: Un gameplay ingenioso, adictivo, con un diseño estético fascinante.

LO MALO: Deja con ganas de más. El final abierto puede enloquecer a algunos.

95%

Thermaltake y su línea eSports

Accesorios para hardcore gamers, casual gamers y muggles

Por Pablo Salaberri | @salaberrip

SIEMPRE COMETEMOS EL ERROR de ver cuál es el mejor CPU y la mejor GPU para mover los juegos. ¡Pero a la hora del deathmatch... a la hora donde se ven los pingos en la cancha, nos damos cuenta que nuestros mouse y teclado simplemente apestan! Es por ello que Thermaltake con su línea TT eSports brinda una serie de dispositivos especiales para quemados del fichín como nosotros.

Revisamos varios artículos de la línea. Como los productos son varios y el espacio es tirano, no vamos a explayarnos acerca de Thermaltake, compañía que cualquiera de nosotros ya conoce más que bien por sus fuentes de poder, coolers y gabinetes. Veamos ahora su línea gaming.



Auriculares SHOCK SPIN

HT-SKS004EC

Unos auriculares supra aurales (o sea, de vincha) ideales para muchas horas de gaming. Su diseño con imanes de 50mm cubren por completo la oreja, son súper cómodos, suenan muy fuerte y nos aísla del mundo exterior. Además, posee un alargue con control de volumen para no tener que luchar con los paneles de control de la tarjeta de sonido. Una cosa útil es que si estamos en medio de una refriega multiplayer cooperativa, tenemos un práctico micrófono tipo corbatero con función mute del cual podemos prescindir en cualquier momento. Lo mejor de todo: Tanto el micrófono como el auricular tienen conectores estándar de 3.5mm a fin de que podamos utilizarlo en cualquier computadora o incluso en reproductores MP3. Viene en color negro, blanco y rojo, siendo este último el más indicado para irrompibles. Su precio en el mercado es de 133 dólares.



Gaming Pad DASHER

EMP0001SLS

Si hay algo que detestamos es estar en medio del tiroteo, apuntando con un sniper a la cabeza del enemigo y que de golpe se nos mueva la mira porque el mouse "se cayó" fuera del pad. Thermaltake nos soluciona esto con un mousepad de enormes dimensiones (32 cm x 40 cm) que hará que nuestro ratón nunca más se quede sin lugar para pasear. La goma inferior tiene un grip infernal y la parte superior está forrada de un material que optimiza la velocidad de lectura del pequeño roedor. Se consigue a 35 dolarucos.





Mini Mouse AZURUES

MO-ARM005DT

No se confundan, este mouse de mini sólo tiene el nombre porque su tamaño es el de un mouse regular; nada que ver con esas versiones diminutas que se usan en las notebooks. Tiene una resolución de 1600 dpi que se puede ajustar mediante un switch en su parte inferior en 400 u 800 dpi también. Además, tiene pesos internos para que el mouse no sea muy liviano. En su parte inferior cuenta con almohadillas de baja fricción para mejorar la velocidad de desplazamiento y en los laterales tienen cobertura de goma para optimizar el

agarre. La rueda y el logo inferior van iluminados con una luz roja y el cable está mallado en tela. Lo usamos varias horas y realmente es muy cómodo. Viene con un hermoso estuche para que lo transportemos felizmente a una lanparty. A un precio de 65 dólares es una muy buena alternativa a competidores de Logitech o Razer, por ejemplo.



GAMING GLOVE

HT-SKS004EC

Como su nombre indica, no es ni más ni menos que un guante. Pero es un guante con toda la onda ya que la idea es mejorar el agarre, ayudar a mantener la mano fresca y en la palma un pad de gel ayuda a combatir la fatiga muscular. Para personas que tienden a transpirar las manos, este guante es la solución. Cuesta 35 dólares.



Teclado CHALLENGER PRO

CHL002

Ideal para llevar a una lanparty. Trae un diseño extra chato, teclas de recorrido corto (parecidas a una laptop), retroiluminación en rojo, 10 teclas programables, memoria interna de 64kb que permite guardar diversas configuraciones de las teclas programables, bloqueo de tecla Windows para evitar salir por accidente del juego, teclas rojas para las fechas o WASD, cable USB desmontable para mejorar el transporte, 2 puertos USB para conectar accesorios y, lo mejor de todo, un ventilador desmontable para refrigerar nuestros sudorosos dedos. Este teclado es un derroche de características para el jugador más avanzado. Estuvimos jugando a Crysis 2 durante largo rato con el ventilador encendido y es un placer para las manos. Por 122 dólares no van a encontrar nada mejor ni en chiste.

Teclado MEKA G1

KB-MEG005



Cualquiera que me conoce sabe de mi afición por los teclados IBM Serie M (o mejor conocido como "clicky"). Dichos teclados son del tipo mecánico, es decir que cada tecla es un microswitch. Fueron diseñados para durar mucho tiempo. Tengo un teclado IBM fabricado en 1982. No pensé que iba a encontrar algo que lo iguale hasta ahora, a tal punto que después de probarlo hablé con la gente de Thermaltake al grito de "estoy enamorado de este teclado" y no me refería al IBM sino al TT Meka G1. Lo primero que van a darse cuenta cuando lo sacan de la caja es su peso. Si lo comparamos con el Challenger debe ser al menos el doble de pesado. Es muy sobrio, con teclas bien altas que tienen un recorrido fabuloso y preciso. De hecho, los microswitch de cada tecla están garantizados por 50 millones de presiones sin fallas. Viene con dos puertos USB 2.0 y conectores para micrófono y auricular. Los conectores del teclado, USB y miniplugs para auricular y mouse están bañados en oro y plata para mejorar el contacto y evitar degradación en la calidad de la señal. Incluso para los exquisitos viene con un adaptador USB a PS2 para evitar las "teclas fantasmas" (algunos gamer muy hardcore insisten que el USB a veces puede provocar un doble pulsado de teclas). Finalmente, tenemos el cable de salida mallado en tela de grado militar para una brutal resistencia.

Claro que semejante juguete no es barato. Duele 221 dólares. Pero como buen fanático de los teclados mecánicos les garantizo que vale cada dólar.

Realmente la línea eSports de Thermaltake no termina en estos productos. Tienen más para satisfacer todas las necesidades no sólo de rendimiento sino también las económicas.

Para ver más imágenes de estos dispositivos, entren en www.irrompibles.com.ar que vamos a subir más fotos para su deleite. [i]

¡Salten a la página 33 para participar del sorteo del mini mouse AZURUES, gentileza de Thermaltake!

Por Fernando Coun | Shinjikum

Gamescom 2011

Bier, frankfurter... ¡y a jugar!

DE QUILMES A COLONIA. Desandando el camino que alguna vez recorrió Otto Bemberg hace poco más de un siglo y medio, llegué a la ancestral ciudad que descansa sobre ambas márgenes del Rin y que fuera reconstruida casi en su totalidad luego de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, lo que me llevó a cruzar el gran charco no fueron ni su historia, ni su arte clásico, ni sus pintorescos paisajes, sino algo más bien terrenal: La feria de videojuegos más grande del mundo. ¡Willkommen auf der Gamescom!

18 de Agosto de 2011 - 9:30 hs.

Con Pato nos conocemos desde la primaria. Es más, emEl ingreso requiere de una pequeña prueba de habilidades consistente en clasificar la experiencia de vida del visitante. Utilizando la carta "Pasaporte" pude demostrar que mi vasta carrera gamer me habilitaba para el máximo nivel: Pulsera Roja. Más aún, me fue imposible disimular algunas sonrisas socarronas para aquellos puppen -peleles - que no eran ni siquiera merecedores de una lastimosa Pulsera Verde por no haber presenciado, al menos, un cambio de milenio.



Recorrer el centro de exhibiciones Koelnmesse, el quinto más grande del mundo con más 120.000m2 y 557 compañías de 39 países, puede ser toda una abenteuer en sí misma. Por suerte, poseo un sentido de la orientierung sin igual, lo que me permite ubicar izquierda y derecha con solo mirar dónde tengo puesto el reloj.

Entre presentaciones, eventos al aire libre y recitales multitudinarios que invitaban a "Celebrate the games", los más importantes publishers se acercaron este año para mostrarnos lo que todos esperamos: superproducciones dignas del mejor y más pochoclero cine hollywoodense.

Beste (Lo mejor; no bestia –con respeto– que es biest)

El más destacado fue nuestro juego de tapa, Battlefield 3 (PC/PS3/X360), que ganó el premio a lo mejor de Gamescom. Los muchachos de DICE se despacharon con un modo cooperativo para 64 jugadores y una calidad gráfica –sobre todo en la versión PC– que por momentos nos hace dudar si lo que estamos viendo no es real. BF3 estará disponible a fines de octubre de este año.

Electronics Arts, el publisher más premiado, también fue distinguido por FIFA 12 (3DS/PC/PS2/PS3/PSP/WII/X360) como el mejor de consola. No creo que haya mucho más que agregar, y sino revisen el excelente preview de Shadbox que fue nota de tapa de [IRROMPIBLES] #3 y el reporte sobre el extraordinario Showcase que EA hizo en Buenos Aires al cierre de esta edición (pág. 8).

Blizzard Entertainment no se quedó atrás y presentó demos jugables de StarCraft II: Heart of the Swarm (PC) y de



Diablo III (MAC/PC) –galardonado como el mejor en PC– que incitaron a que, personas no devotas al atletismo, pecaran para ser las primeras en ingresar al Averno.

Valve Software, por su parte, sorprendió a propios y ajenos al organizar un torneo, con suculento premio incluido, de su próximo DOTA 2 (MAC/PC), continuación del juego de estrategia que mezcla los géneros de RTS en línea con acción RPG basado en un mod de Warcraft III. Es la primera vez que los chicos de Half-Life incursionan en este rubro, aunque por lo visto están por el buen camino. Habrá que esperar al primer cuatrimestre de 2012 para corroborarlo.

El resto de las franquicias major que se vieron durante la E3 repitieron aquí con videos y en algunos casos con demos interactivas: Uncharted 3: Drake's Deception (PS3), Deus Ex: Human Revolution (PC/PS3/X360) –con puntajes de clásico en muchos medios–, Assassin's Creed: Revelations (PC/PS3/X360), The Elder Scrolls V: Skyrim (PC/PS3/X360) –el comienzo del final del mundo para muchos– [N. de Ed.: ¡Ahhh!], Call of Duty: Modern Warfare 3 (DS/PC/PS3/WII/X360), Star Wars: The Old Republic (PC) y Batman: Arkham City (PC/PS3/WIIU/X360), entre otros.

Por el lado de los fierros, esta vez la vedet fue Sony, cuya PSVita fue reconocida como mejor hardware. Además de poder ver y tocar uno de estos chiches, los principales estudios se comprometieron gustosos a desarrollar juegos debido a sus grandes capacidades de procesamiento e interacción. Además Sony anunció recortes por 50 dólares/euros en los precios de su PS3 y la aparición en Europa de una versión sin Wi-Fi a 99 euros de la PSP.

Las pequeñas desarrolladoras siguen demostrando, con joyas como Journey (PS3) y Escape Plan (PSVita), que son imprescindibles. En el primero nos encontramos recorriendo un vasto desierto en busca de un oasis que parece inalcanzable. Gráficos sencillos y tonalidades ocres acompañadas de una música que invita a soñar. Pero todo lo delicado del primero queda aplastado –literalmente– en Escape Plan. Sin la utilización de botones y valiéndonos del giroscopio y la pantalla táctil debemos ayudar a dos renacuajos negros a sortear los más macabros niveles en busca de la salida.



Y fue esa misma salida la que no pude encontrar el domingo 21 de agosto a las 20:00 hs., ya que algún gracioso me quitó el reloj. Así que Dan, habiendo corregido y mutilado la nota y cerrado este increíble número de [IRROMPIBLES], por favor avisá a mi familia que llego unas semanas más tarde de lo convenido. Que no me esperen para cenar. Y como lo dijo el filósofo mikoalemán: ¡si se bricht no es unzerbrechlich! [i]

Por Juan Lomanto | @juanlomanto19

Team Fortress 2 para todos

El FPS más divertido de Valve ahora es free-to-play

EL JUEGO QUE MÁS GANANCIAS le dejó a Valve en estos últimos dos años pasó a ser Free-to-Play. ¡Ahora se puede descargar de Steam la versión completa del juego y fichinear gratis!

¿Qué gana Valve? Bueno, le interesa que nos enviciemos con TF2 para vendernos –por medio de micropagos– objetos y armas que jamás conseguiríamos a menos que estuviéramos sin dormir durante días dele que dele con la PC (o Mac).

Team Fortress nació como un mod del mítico Half-Life en 1996. Tras su gran éxito, la compañía lanzó la segunda parte en 2007, luego de siete años de desarrollo. Team Fortress 2, TF2 para los amigotes, deja elegir entre seis modos de juego distintos, entre los que se encuentran: Captura la bandera, Carga explosiva, Rey de la colina, Ataque/Defensa, Carreras de vagonetas y Puntos de control. En esencia, un flor de quilombo. El sólo hecho de tener de fondo tiros, misiles, fuego y corridas, hace que el cuerpecito del gamer vicioso se moje de adrenalina. Lo primero que sorprende, al raro bicho que a esta altura no lo conoce, es el estilo caricaturesco de los personajes, bastante similar a lo que podemos ver en Battlefield Heroes. ¡Pero todo encaja perfecto con el delirio que domina el ambiente! Por momentos da la sensación de estar en una película animada para chicos. Con la pequeña excepción de la sangre, tripas y miembros amputados que vuelan por los aires, claro.

Los personajes están muy bien equilibrados. Cada uno posee diferentes armamentos, y habrá que pasar noches enteras fichineando para tomarle la mano a cada uno de los brutos juguetes. Es normal clavar las muelas en el piso cuando se elige un arma desconocida.

En conclusión, un juego hiper divertido, muy bien logrado tanto en el apartado gráfico como en su jugabilidad y concepto, que no se toma en serio y sorprende por su dinamismo. [i]

[En irrompibles.com.ar/aventuras encontrarán la epopeya de Moki & Rolo en TF2]

LOS SOLDADOS

SCOUT: Es el personaje más rápido. Posee un doble salto muy útil. ¿Sus armas? Una pistola, escopeta y un bate de aluminio para el combate face to face. ¿Punto negativo? Poco resistente al daño.

SOLDIER: Armado con un lanzacohetes que no sólo le sirve para hacer morcilla de sus enemigos, también para saltar a lugares altos.

PYRO: Lanzallamas, escopeta y hacha de bombero. Un personaje realmente bueno a corta distancia. Y con la habilidad de desviar elementos peligrosos con… aire comprimido.

DEMOMAN: Leve tolerancia a los daños. Armado con un lanzagranadas, y una botella de whiskey.

HEAVY: El más resistente y duro. Equipado con una poderosa ametralladora Gatling, una escopeta, sus puños, y una coraza que lo protege. El más lento.

ENGINNER: Especial para defender bases. Habilidad de crear estructuras para apoyar a su equipo. Poca defensa.

MEDIC: Pistola médica que le permite regenerar la vida a sus compañeros hasta el 150% más de lo normal. Su defensa es mala.

SNIPER: De apoyo. Capaz de liquidar con su rifle a cualquier enemigo desde la distancia.

SPY: Experto en camuflaje y cuchillitos que duelen mucho.

Por Tomás García | Zripwud



Project Zomboid

Un "Zombie Survival RPG" donde todo es posible

MI CORAZÓN RETUMBABA y cada extremidad de mi cuerpo latía con frenesí. Mis ojos, cubiertos de lágrimas, miraban con horror la pierna ensangrentada de Kate. Entre sollozos de dolor y culpa, suplicaba que la perdone, pero yo no la escuchaba. La imagen viva del temor más grande de mi vida convertido en realidad no me permitía salir del estado de shock.

Después de lo que pareció una eternidad, pero fueron meros segundos, reaccioné y desesperado corrí hacia el placard ubicado en una esquina de la habitación. Dentro encontré una almohada y una sábana. Saqué ambas y me volví hacia la escena que por un instante había logrado apartar de mi mente: Kate, el amor de mi vida, tendida sobre una cama manchada con su sangre. Tragué saliva, corté la sábana en pedazos y envolví su pierna con uno de ellos, cubriendo la herida. El resto lo guardé en mi bolsillo, deseando nunca más tener que usarlos.

La hemorragia se había detenido, pero ella seguía aterrada. Murmuraba cosas sin sentido y cada vez tiritaba más fuerte. De repente, me encontré con la almohada en mis manos, temblando casi tan fuerte como ella y una sola idea encontró lugar en mi cabeza. Estábamos perdidos. La casa estaba rodeada de cadáveres que se habían negado a morir y ella iba a necesitar semanas de recuperación. No había manera de sobrevivir. Pronto derribarían la puerta, nos encontrarían en el piso de arriba y no habría manera de detenerlos.





Antes de terminar de ordenar mis ideas, el pánico había tomado la decisión por mí y Kate seguía pidiéndome disculpas, aunque esta vez sin fuerzas. Empecé a bajar las escaleras en estado de shock, sin mirar los escalones que estaba pisando. En la planta baja me senté, concentrando mi mirada en el vacío. Afuera había gemidos y golpes en la puerta, pero yo no los sentía. Recordé que no comía nada hacía una semana, pero eso ya no importaba. Los gemidos cada vez estaban más cerca y, pronto, cualquier tipo de sufrimiento llegaría a su fin. A unos metros de la casa, en el cobertizo, había guardado maderas y clavos para una emergencia. De haberlo recordado antes las cosas podrían haber sido diferentes. De repente, todo se hizo oscuridad.

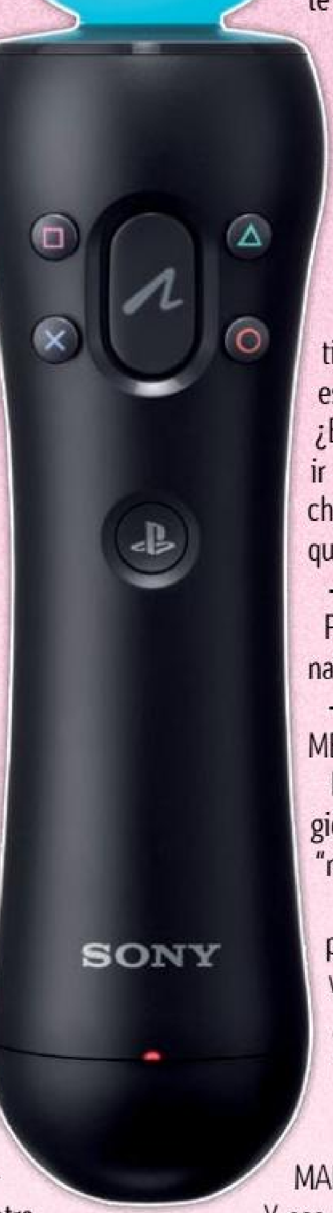
La demo de Project Zomboid había terminado y volví a encontrarme en mi habitación, a oscuras, mirando el monitor sin parpadear, reviviendo cada uno de los instantes que acababa de brindarme la versión alpha de esta joyita indie que promete romper con varios moldes. La libertad es una de las premisas de su desarrollo y realmente podremos hacer cualquier cosa. Una lista interminable de ítems, todos objetos manipulables y un complejo sistema de crafting garantizan que nos van a sobrar opciones. Pero cuidado, porque el mundo exterior está repleto de zombies y, en esta carrera contra el reloj, pocos van a sobrevivir.

Para apoyar su desarrollo pueden visitar el sitio oficial projectzomboid.com y comprar la versión Alpha que se actualiza constantemente. Puede que Dead Island falle, pero este no.

Por Angeles Viacava | Imán

Esto no es para mí

Capítulo 3: Estar rodeada



SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 75 años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 5 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

La PS3 desvelaba a mi maridito.

–Mi amor... –arrancó por fin.

–¿Quép? (Se viene, se viene.)

–24 cuotas, ni se siente... ¿La compramos?

Y llegó el día.

Y (suenen trompetas) con la aparición de la PS3 en mi casa, una vez entendido que el Move era MOVE y no MOOD (yo creía que hacía alusión al cambio de colores, como una especie de cambio de estado de ánimo... vamos, como el mood-ring), decía, una vez que este "artefacto" entra en escena (vuelvan a sonar las trompetas), me picó un poco el bichito del fichín.

Resulta que durante unos días sólo tuvimos el juego que viene con el Move, el Sport Champion. Freesbee, atajate esta. Moki, "el gurú de los fichines", no la veía ni cuadrada. Y vaya uno a saber por qué milagro, el Move era una extensión perfecta de mi brazo. En tres tiros, máximo cuatro, Rhin, una chinita hermosa de calzas blancas, destrozó a Kenji, que quedó tirado en el piso lamentándose mientras mi marido intentaba no reventar el Move contra la puerta.

Bochas, mismo efecto, estilo adquirido displicentemente (como quién no quiere la cosa) consigue que mi hija me admire y me adore.

–¡Yo juego con mami!

–Bueno... Igual un solo partido porque este juego es mooooooooooooy aburrido.

Alguien en esta casa no sabe perder y claramente NO hablo de mí.

¿Ping pong? Estupendo, che. Un dechado de habilidades. Te digo, ¡este juego lo inventaron para mí!

Y luego el ocaso. La caída libre. El Red Dead Redemption.

–Te va a encantar, ¡mirá los gráficos que tiene!

Lindo. Muy lindozzzZZZZ. Tiros, carretas, trenes y coyotes. OL-VI-DA-TE. Me duermo, no me concentro, me aburro.

–Me abandonaste –me dijo–, yo pensé que te iba a gustar.

En eso, una vocecita melosa apareció de la nada y dijo:

–Pero A MÍ SÍ ME GUSTA, papi...

A ver cómo se pone esto, pensé.

Que no es para vos, que te vas a aburrir. Probemos un rato, dijo ella. Se va a aburrir, susurró él.

–¿Papi? ¿Quién es ese señor? ¿Viste que tiene un sombrero? ¿Es un "cauboi"? ¿Y qué es un "cauboi"? ¿Y por qué se llama "cauboi"? ¿Ese es malo? ¡No te diste cuenta que tiene que ir para el otro lado! ¡Qué linda esa casa! ¿Y esa chica? ¿Qué pasó con esa chica, papi? ¿Tiene que salvarla, papi? ¿Papi? ¡Papi! ¡Papiiii!

–¡CONTESTALE, POR FAVOR!

Papi contesta y de nuevo una catarata interminable de preguntas.

–Papi, esperame que ya vuelvo. ES-PE-RA-ME, TE DIJE.

Dos segundos más tarde. Ella y una varita mágica para usar de puntero y dar indicaciones de "maestra ciruela" al padre.

–Listo. Ahora sí. Por allá (varita a la derecha), por allá, papi. TE DIJE POR ALLÁ. ¿Por qué vas por el otro lado? ¡Eh! ¿Eh? ¿EEH? ¿Papi? ¿Por qué los mató a esos? ¡Hay unos perritos! ¡Qué lindos!

–Son coyotes, Nina.

–¡Ay, qué lindos los coyotes! ¡¡AY!! ¡Son RE MALOS! ¡Por allá, papi! (varita a la izquierda).

Y ese rato que yo creía para mí, para leer, para mirar mi compu en paz, colapsa en medio de tanta charla. Monólogo, bah.

–¿Papiiiiiii? ¿Adónde tiene que ir ahora? ¿Me decís? ¿Eh?

Y desde lo más hondo de mi ser, aflora un alarido:

–¡POR FAVOOOOOR ¿PODÉS HACERME EL FAVOR DE MATAR A ESE MALDITO VAQUEROOOOOO?!

Silencio sepulcral.

Luego unos ojitos que brillan burlones y en medio de una carcajada, mi hija que suelta:

–¡¡¡VA-QUE-RO!!! ¡Mami dijo vaquerooooooo! ¡VAQUEROOOOOOOO! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! No se dice vaquero, mami, se dice cauboi, entendés, jajajaja, mami no entiende na-da.

Nada. Me voy de casa para siempre.


¡Oh, no!
¡Estamos muy condenados!
¡Nuestro desalmado tirano resultó ser en realidad el Archidiablo y ahora que está muerto aparece el verdadero Jefe Final!



Héroe Legendario, necesitas aliados.
Vamos al Bar.
Pueblo Novato


¡Bienvenido a Rookie Town!
BAR





Bar
¡Es momento de reclutar a formidables guerreros!
No te dejes intimidar por sus apariencias, todos tienen Nivel 1.
Recuerda que sólo puedes escoger a tres.











¿Eh?
¿Héroe Legendario?
¡Por supuesto!
¡Te seguiré desinteresadamente vayas donde vayas!




¡Bárbaro se une al Grupo!
¿Uh?



¡Oh, Héroe!
¿Necesitas de la sutil colaboración de una apasionada ama de las artes oscuras y del doble sentido?
¡Estaré gustosa en complacerte!
¡Sexy Maga Negra se une al Grupo!

¡Maldito gusano!

¡Aléjate!

Soy superior a tí y no me hace falta ningún aliado.

Toda la compañía que necesito es mi oscuro y misterioso pasado lleno de intriga y traiciones así que lárgate.

Envuelto en este lúgugubre manto mi destino es cargar con la pesada carga de...

¡Espera!

Aguarda un segundo.

Te seguiré pero no cambié de opinión. No me agradas, tan sólo te usaré por una cuestión de intereses.

¡Anti Héroe Mediocre se une al Grupo!

¡Héroe Legendario! Ya tienes un séquito de poderosos guerreros.

Creo que no hay nada más que pueda hacer por usted así que me voy a trabajar al Bar. Adiós.

¡Etcétera abandona el grupo!

¡Oh! Tú...

Esa espada...

¡Héroe Legendario!

Debes ir a la cueva que queda al sur para matar al Dragón.

No lo se, todos tenemos poco nivel.

No me interesa.

Este es apenas el inicio de la aventura así que no debe ser tan difícil matarlo.

Y como es un subjefe seguro les dará muchos puntos de experiencia.

No me importa.

Aun así ¿Qué opinas, héroe?

Hagan lo que quieran.

¡De acuerdo, en marcha!

¡Tsk!

Cueva del Dragón (que queda al Sur)

Por Gastón Galarce | elprofeta



IsurusQuack

Una entrevista a uno de los mejores jugadores de StarCraft y bailarines de lambada de la Argentina

DIOS CREA AL HOMBRE. El hombre destruye a Dios. El hombre crea StarCraft. StarCraft seduce al hombre. El hombre crea el baile. El baile seduce a la mujer. El hombre domina la tierra. ¿Y la mujer? Bien, gracias.

Hoy en día es muy difícil escapar a las etiquetas sociales, y no hablo de Facebook, sino de aquellas etiquetas en torno a la actividad que uno haga, por ejemplo "el gamer". Si uno piensa en un gamer, rara vez se imagina a una mina ya que automáticamente el cerebro supone una incompatibilidad de género/especie; sin embargo, a lo largo de los números de esta revista, pudimos ver cuántas minas gamer hay dando vueltas y sospechar que muchas más permanecen en el anonimato. La idea de esta entrevista es romper una de esas incompatibilidades.

Juguemos un poco con la imaginación. La película Notting Hill, ¿la tienen? Ahora saquemos a Hugh Grant y metamos a Marilyn Manson. ¿Se imaginan? ¡Eso sería una película! Pero lograr que Marilyn Manson participe en una película como Nothing hill es tan improbable como ver a Bono pateando traseros a un grupo de infantes en África. Siguiendo esa línea de pensamiento, son tantas las incompatibilidades que se vienen a la mente que podríamos seguir por horas enumerándolas, pero justamente lo que queremos lograr es la destrucción de una incompatibilidad, de un antagonismo socialmente establecido. Esta es la historia de Patricio Borghi, alias IsurusQuack, un Gamer Bailarín.

¿Quién es Patricio Borghi?

Con Pato nos conocemos desde la primaria. Es más, empezamos jugando a StarCraft juntos, peleándonos en la modalidad de No Rush 25 Minutos –sí, Pato, que lo sepan–. Con el tiempo el No Rush fue bajando a 20 minutos, luego a 10, para finalmente patearme el ocote en menos de cinco minutos. Cuando Pato quiso acordarse, el vicio ya corría por sus venas.

Su primer gran logro lo tuvo en el 2004 cuando participó como representante argentino de StarCraft en la WCG que se llevó a cabo en San Francisco, para luego seguir sumando experiencia hasta llegar a donde hoy se encuentra. Por otro lado, a finales de 2004, recibí un llamado de parte de él, contándome que había participado en una clase de lambada – mejor conocido en el ambiente como Zouk– y a partir de ese momento comenzó a desarrollar su segunda faceta, la de bailarín. Juntos empezamos a tomar diferentes clases de baile, pero su perseverancia y compromiso lo hizo llegar a obtener el segundo puesto en el Mundial de Zouk que se realizó en 2009 en Porto Seguro, Brasil. Hoy en día, con sus 25 años, además de laburar y estudiar, sigue manteniendo sus dos pasiones que son el juego y el baile, ambas conviviendo en un equilibrio casi perfecto.

En su faceta de bailarín, lo pueden encontrar dando clases de Zouk y Samba de Gafieira en el estudio de baile "Bailar", además de Shows para eventos y como profesor invitado de los más prestigiosos congresos de Zouk que se realizan en diferentes partes el mundo. En su faceta gamer, es integrante de la selección argentina de StarCraft, miembro de isurus Gaming, con una fila de sponsors como Thermaltake, entre otros tantos, y participa continuamente en torneos nacionales e internacionales.

[i]: ¿Cómo llegaste a Starcraft?

IsurusQuack: Lo comencé a jugar allá por el año 2001 porque me encantaban los juegos de estrategia y seguía todos los de la compañía Blizzard. StarCraft me atrajo más que los anteriores porque jugaba en Battle.net. El desafío de jugar un RTS contra otras personas del mundo simplemente me

encantó. Después, una vez dentro del juego, me fui adentrando más en el mundo del gaming, que era totalmente desconocido para mí.

[i]: ¿Cómo fue vista tu fascinación por StarCraft?
Bastante mal, para ser sincero. No creo en la buena imagen socio-cultural de un gamer. Cuando uno se imagina a alguien jugando en PC siempre se lo asocia con el estereotipo de una persona aislada y tímida. Bueno, debo admitir que eso no se alejaba mucho de mi realidad en aquel entonces. A mis viejos nunca les gustó que jugara porque supongo que lo "normal" en sus épocas eran otras cosas. A ellos les fue muy difícil entender esa faceta mía. Igualmente, no hay cosa que el tiempo no cambie.

[i]: Por lo general, cuando uno piensa en los mejores jugadores de cualquier juego de PC, se los imagina las 24 horas frente la máquina. ¿Es tan así?
La realidad es que si tu ambición es convertirte en el mejor en cualquier aspecto de la vida, está por demás decir que vas a tener que dedicarle mucho esfuerzo y tiempo. No importa qué sea lo que uno elige. Ahora, también, es verdad que a veces la competencia no es la misma en todos lados. Yo pienso que no es lo mismo ser el mejor en Argentina, donde no hay una cultura "gamer" establecida, que ser el mejor en Corea, donde hay chicos a quienes se les paga un sueldo fijo para que se dediquen enteramente a entrenar un juego. Hasta cumplen un horario de oficina.

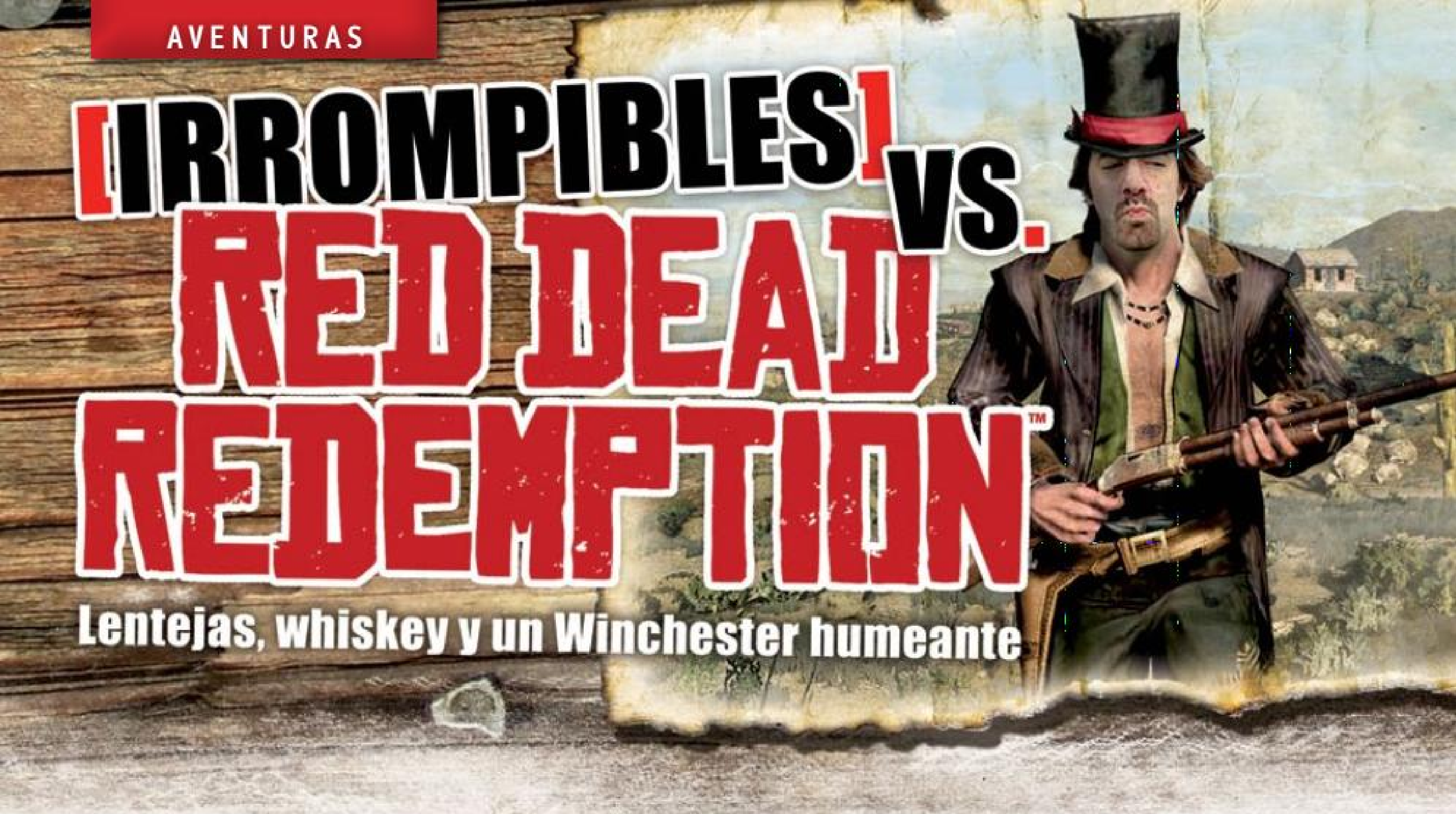
[i]: ¿Cómo fue que empezaste a bailar lambada?
Comencé por el año 2004, si no me equivoco. Siempre tuve ganas de aprender a bailar pero pensaba que sería incapaz de hacerlo. Mis hermanos mayores tomaban clases de baile cada tanto y yo tenía interés, solamente que nunca me animaba. Hasta que un día mi hermana –que volvía de una clase de lambada en un boliche de Buenos Aires– me describió fascinada lo lindo que era el baile y que estaba lleno de gente en la misma situación que yo. Eso me incentivó. Saber que había otras personas que capaz les costara como a mí y que vinieran de un contexto parecido al mío me dio un cierto halo de seguridad para tomar la decisión de ir. Así que me armé de valor y fui a mi primera clase de baile, que fue TERRIBLE. Tenía los pies pegados al suelo. Apenas me podía mover de la vergüenza. No entendía absolutamente nada. ¡Veía que todos se movían para un lado y que yo iba para el lado opuesto y encima a destiempo! Al terminar la clase, me quedé a ver a las personas bailar y quedé encantado. Ahí me dije a mí mismo: "Voy a aprender a bailar esto, cuesto lo que me cueste". Y así fue. Después de ese día me puse a practicar y practicar. Cada vez me iba enganchando más. Después de bailar lambada me di cuenta que lo que me gustaba era "bailar" y no lambada únicamente. Entonces me puse a tomar clases de todos los ritmos que se me ocurriesen con el objetivo de aprender, formarme y divertirme.



[i]: ¿Sentiste algún cambio desde que empezaste a bailar?
Sí, muchísimos. Desde la confianza, mi postura, mi forma de ver las cosas, mi apertura hacia todos. Fue uno de los cambios más grandes que hice en mi vida. Bailar te enriquece el alma y es algo que estoy muy agradecido de haber encontrado.

[[i]: ¿Además del baile y el juego, que hacés?
Estudio Recursos Humanos en la Universidad de Palermo y trabajo en una Obra Social.

[i]: ¿Algún consejo para los gamers sobre bailar?
Anímense. Es algo que realmente hace bien al alma. Hay muchos prejuicios al respecto pero siempre lo mejor es probar cosas nuevas y evaluar por uno mismo. Tal vez se lleven una gran sorpresa. Prueben con www.bailarweb.com [i]



[IRROMPIBLES] VS. RED DEAD REDEMPTION™

Lentejas, whiskey y un Winchester humeante

ERA UNA TARDE SECA. El sol ardía sobre nuestras cabezas, el sudor nos perlaba el rostro y se escurría por la sien. O estaba en una de cowboys o en un comercial de desodorantes. Levanté el brazo y olí. Mi sobaco apestaba y no entró ninguna chica hermosa con aroma a rosas y un desodorante en las manos. En su lugar vi a un soldado sucio, grasiento y desgarbado con peor olor que mi axila. Nunca olí el culo de un gorila pero sí me lo imaginaba de alguna manera. Como el hedor que desprendía este personaje sobre el cual brillaban cuatro letritas: Rolo.

Hacía sólo unos minutos estaba mirando una peli pochoclera con un Jack Daniels en la mano y ahora el calor del desierto mexicano me azotaba, obligándome a despegar mis calzones con una espátula. Claro, todo poder tiene sus ventajas y sus desventajas y lo mismo pasaba con mi PS3. Uno está disfrutando de una hermosa película y justo en el final un mensajito llega por pantalla. El miko ladino se había conectado y apenas necesitó un puñado de palabras para arruinar mi velada: "In position. RDR?"

Lo odié. Odié lo escueto y certero de su mensaje.

No estaba en mis mejores condiciones, lo reconozco. Había comido unas lentejas radioactivas que terminaban de cocinarse en mi estómago con el whiskey que estaba tomando. No sabía si mi pulso estaba listo, ¡pero qué diablos!, los verdaderos cowboys comían guisos de lentejas o frijoles, bebían whiskey y se pedorreaban frente al fuego, así que no había mejor momento para ponerme las espuelas.

Simpatía por el demonio

Tardamos un buen rato en ponernos de acuerdo. Ambos elegimos finalmente ser soldados para rescatar juntos a una chica cautiva en una vieja casona, o por lo menos eso dijo Rolo. Mientras lo hacía, se agarró los testículos con la mano, hizo un ruido a gárgara imposible de reproducir por cualquier ser humano, y escupió algo que no era de este planeta. Montó su caballo y empezó a trotar. Lo imité y –canchero– me apuré para ganarle, pese a desconocer el camino. Éramos dos niños pavotes jugando carreritas de caballos por un sendero rocoso. De pronto, Rolo silbó como poseído. En RDR uno silva para llamar a su caballo, pero este miko ya estaba montado. ¿Sería algún código secreto? Empecé a silbar yo también. Teléfono. Atendí y Rolo, agitado, me gritó:

–¡Miko, nos fuimos al coño! ¿No me escuchabas silbar para avisarte?

Reculamos y encontramos la salida correcta después de cocinarnos al sol virtual durante varios minutos. Mis nalgas se habían fusionado en una sola. Esta vez seguí cauteloso a mi compañero de armas, que cabalgaba agrandado como el colon inflamado de una vieja, pero qué remedio, era el único que conocía el camino.

Escuché tiros sobre un peñasco al final del sendero. Sonreí y pensé que Rolo estaba solo haciendo frente a tres o cuatro forajidos a punta de pistola. Por un momento, lo imaginé un héroe luchando, la viva imagen de John Wayne. Esa idea gloriosa se desintegró en un instante tras el duro golpe de la realidad. Allí estaba mi compañero hecho una bolita tras una roca, intentando fusionarse a ella o volverse invisible a la lluvia de disparos que caían sobre él. No dudé un segundo y saqué mi Winchester.

Todo ocurrió muy rápido, pero como una de esas comedias aceleradas del Show de Benny Hill. Tiré de mi arma para sacarla de la canana y cuando la tenía en la mano olvidé cuál era la tecla para apuntar. Había pasado una buena época jugando al detective aficionado con L.A. Noire y mi memoria estaba jugándome una mala pasada. Mientras mis dedos intentaban en vano apuntar, tocaba una tecla y aparecía el menú de armas en su lugar y una lluvia de plomo me golpeaba el trasero



Por Sebastián Di Nardo | Moki

como los dedos de un proctólogo. Mi valiente estampa de héroe rescatista se hacía trizas mientras corría a refugiarme apretando una y otra vez los botones equivocados. Imaginé por un momento al miko blancuzco de Rolo esbozando esa sonrisa sucia de mascar tabaco, mientras asomaba tímidamente su pistola para disparar sin sacar la cabeza.

De repente, como un cachetazo del pingüino de Halls, recordé los botones. Me paré, apunté, KPOW! CHEPCHOP (algo así como un headshot Amigacho), volví a apuntar, KPOW! CHEPCHOP, volví a apuntar, KPOW! KPOW! KPOW! CHEPCHOP con puré. Rolo se asomó rascándose mientras de su boca caía un cigarro apagado y roído por los nervios.

La adrenalina corría por mis venas. Sofocado, descubrí un cañón que apuntaba a un pequeño pueblo desde el que nos disparaban. Corrí a ver si se podía usar o era un adorno. ¡¡WOOOOM!! ¡Se podía usar!

Enloquecido y con los ojos inyectados hice llover plomo sobre todo el pueblo, con poco éxito, y descuidando la retaguardia que –supuestamente– estaba cubriendo Rolo. Error. Allá iba él, corriendo como Heidi con su abuelito, mientras un grupete de inadaptados acababa con mi epopeya. Agonicé, incrédulo, pidiendo a mi compañero de armas un médico que nunca llegó.

Cuando le pregunté por qué me había abandonado, me dijo que se había trabado el pajarillo de su cucú en la puerta. No le creí pero lo perdoné. Pensé que era su especial forma de decirme que había ido a orinar con apuro y se había agarrado sus partes con el cierre.

Segundo intento

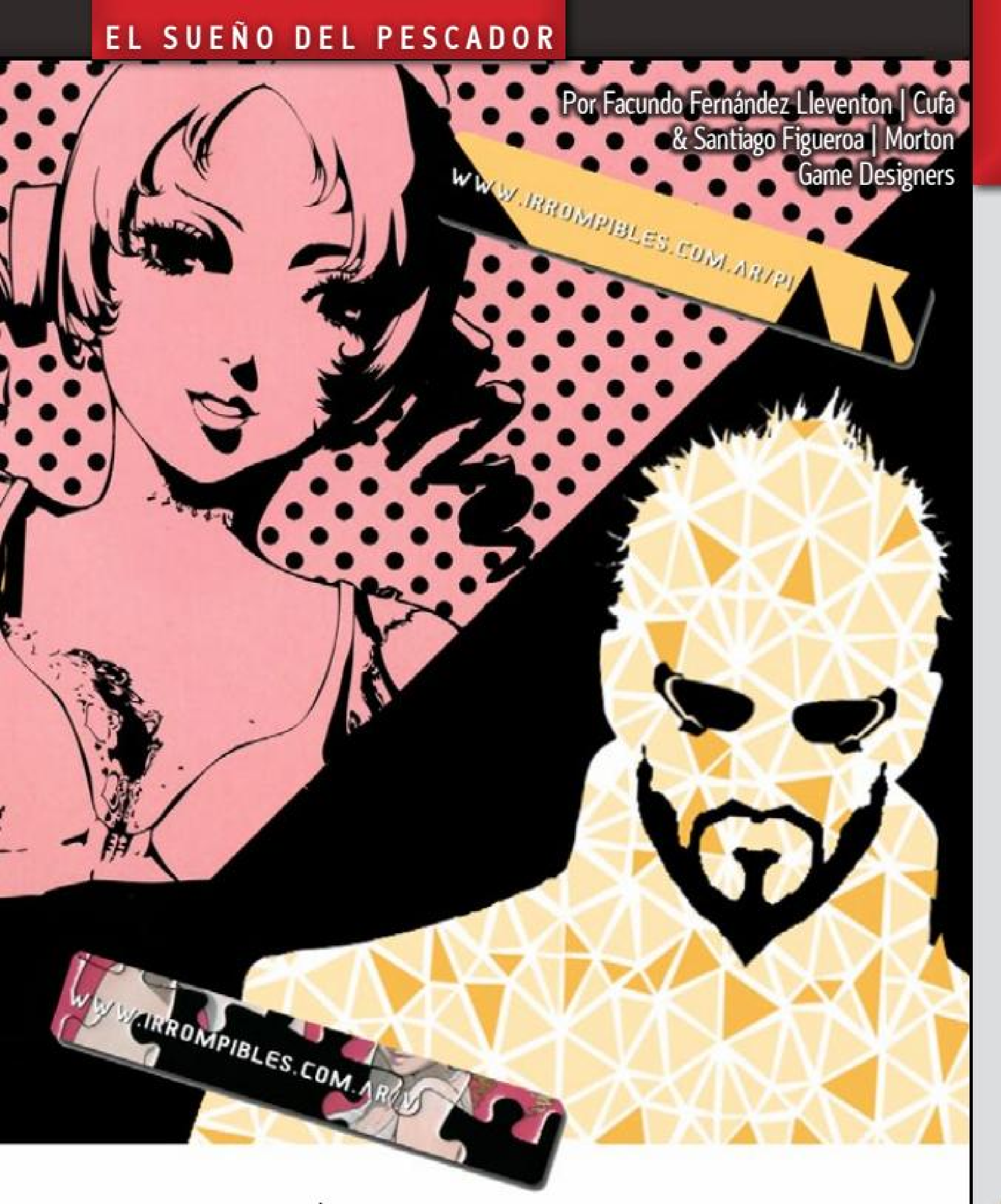
Volvimos al principio. Con una precisión quirúrgica conquistamos la cima de aquel peñasco y esta vez, como dos pacientes surfistas, esperamos la siguiente ola de atacantes. Empezó el festival de cañonazos y nos hicimos con el pueblito. Por fin, peleamos espalda con espalda limpiando la ciudad de forajidos con la facilidad con la que uno arranca yuyos de una maceta. Al llegar a la casona, Rolo se movió al estilo ninja para cargarse a los guardias mientras yo, por alguna razón, me agarraba las tripas. De repente, un estruendo cortó el silencio del desierto.

Sentí el calor en el pantalón y olor a muerto.

Las lentejas empezaban a hacer su trabajo. Rolo ya estaba pateando la puerta cuando llegó el primer retortijón. Estaba a instantes de tener un accidente si no iba al baño. Con horror vi que Rolo era pulverizado con una ametralladora pesada. Yo temblaba allí escondido haciéndome encima mientras Rolo clamaba por un médico. Estaba en una encrucijada: salvar a mi compañero o salvar mi trasero. Las balas zumbaban en mis oídos mientras los retorcijones cobraban mayor impulso.

Vi pasar los fragmentos más importantes de mi vida delante de mis cansados ojos.

Cinco minutos más tarde, un mensaje de texto: "Me dejaste morir, eres cagón. Eres Moki". Contesté sentado en el inodoro. Un hombre tiene que hacer lo que tiene que hacer. La naturaleza no espera. [i]



SI PUEDES VENCERLO, ÚNETELE. Luego de haber resuelto sin mucho esfuerzo el puzzle del número anterior, decidí encarar personalmente a Morton para quejarme por su escasa dificultad. Así, luego de una intensa discusión subida de tono y de un rico cafecito, logró convencerme de que me uniera a su maléfico plan para crear el más desafiante acertijo que haya visto [i] en la historia (o por lo menos en los últimos dos meses). Para resolverlo, deberán valerse de [i] online y Google, ¡Así que abran bien los ojos y prepárense para quemar sus cerebros! Al fin y al cabo, dos malvados piensan mejor que uno.

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:
- Subject del mail: "El sueño del pescador"
- Respuesta correcta al puzzle: Lo que soñó el pescador.
- Tu nombre y apellido verdaderos.
- Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS
1. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (PS3)**
   gentileza de NEXT GAMES (www.nextgames.com.ar)
2. **CATHERINE (X360)**
   gentileza de ELECTRONIC THINGS (www.electronicthings.com.ar)
3. **300 Puntos de Carmack** para subir de nivel en el sitio.

Condiciones de participación
Sólo aceptaremos tres respuestas por soñador. ¡El primer humanoide que acierte elige premio! El concurso es válido en todo el territorio de la República Argentina hasta agotar los premios. ¡Nos vemos en el futuro! [i]

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Durgan A. Nallar

DIRECTOR
Carlos Pollastri

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

COLABORAN
Mariana Arias, Patricio Borghi, Nicolás Carnevale, Nicolás Chiari, Fernando Coun, Esteban Echeverría, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Gastón Galarce, Bruno Gambarotta, Tomás García, Juan Lomanto, Julieta Martino, Joaquín Metz, Hernán Panessi, Lucas Robledo, Mariano Russo, Ignacio Salizzi, Jorge Sánchez, Federico Segovia, Juan José Stanizzo, Irina Sternik, Leandro Venturini, Angeles Viacava, Gretel Zwiener.

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

AGRADECIMIENTOS
Presidencia de la Nación
Clarín Global - CMD
Electronic Arts
Electronic Things
GeekMart
HANXO
Image Campus
NextGames Argentina
Next Level
Sony Argentina
Thermaltake Argentina
Universidad de Palermo
Video Flims
#Tecno23

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 1 Nº 4 es una publicación de RESPAWN Ediciones – Avda. Corrientes 4709, Piso 9, Dpto. 90, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son de exclusiva responsabilidad de sus autores. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA. Versión electrónica por Ediciones Grimorio (www.grimoriodigital.com).

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR

BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
SEPTIEMBRE-OCTUBRE DE 2011



PASEOLAPLAZA

SALA PABLO NERUDA
SALA ALFONSINA STORNI